2 płyty CD

ponad 100 stron!

CD-ACTION

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Nr 6/96 (6)
Listopad 1996

cena 12zł 95gr
(129500 zł)

Fractal Design Painter 4.0
Fenomenalny program malarski

F1
Prawdziwa symulacja

Ace Ventura
Digitalizowane Kawałki

Marathon 2
Klasyk Maca na Pececie

Red Shift 2
Wędrówka przez wszechświat

Clash
Przygotujcie się:
gra wszechczasów nadchodzi....

Archimedes Dynasty
Podwodna epopeja

Oxfordzka Encyklopedia Historii Świata
Dzieje świata

Silver Shark
ISSN 1426-2916
11
9 771426 291969

▲▲▲ W opakowaniu 2 płyty CD z polskim menu

CD-ACTION

Numer 6
Listopad

REDAKCJA

Mariusz Turowski
redaktor naczelny

Krzysztof Herla
sekretarz redakcji

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Jarosław Baran, Piotr Krzysztofik, Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Piotr Lasoń, Paweł Musiałowski, Wojciech Orawski, Marek Pawlik, Paweł Plaza, Jerzy Poprawa, Witold Rudolf, Tomek Szymański, Piotr Wyrzykowski

DESIGN & DTP

Sebastian Dragun, Mariusz Michalski, Adam Szczerba

PROJEKT OKŁADKI

"Fenris"
tel. (0 77) 662107

WYDAWCA

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Zatem witajcie. To prawda, żadne zmysły Was nie mylą, O.K., w porządku - tak, tak - CD Action wygląda tak jak go widzicie: dwie płytki i prawie sto stron! Ta pierwsza zmiana, która towarzyszy nam już od poprzedniego numeru, a o której nie mogłem wspomnieć ostatnio z powodu relacji z ECTS-u, jest zasadnicza - oto za 3 zł macie od nas dodatkową płytkę. Tak już pozostanie. Potok informacji zamienia się w potężną rzekę. Nie sposób z niej czerpać za pomocą jednego kompaktu - gdzie byśmy to wszystko pomieścili? Materiału jest coraz więcej i jest to coraz lepsze... Jeśli chodzi o ilość stron - macie ich teraz mnóstwo. Zmiany tej dokonaliśmy z oczywistego powodu braku miejsca do opisu tego, co zapisane jest na dwóch kompaktach. Jednakże nasze "przytycie" związane jest także z pewnymi ogólniejszymi zmianami. Otóż postanowiliśmy w CD Actionie dodać szereg elementów, które wzbogacą nasz magazyn i ułatwią Wam poruszanie się po tej masie wiadomości. Po pierwsze wprowadziliśmy podział na kilka części (ich szczegółowa mapka znajdzie się w najbliższym Actionie). Postanowiliśmy nie tylko dawać recenzje zamieszczanych na krążku gier i narzędzi, ale ponadto pisać szerzej o tym, co piszczy w software'owej trawie. Chodzi przede wszystkim o programy w produkcji, najlepsze i rewolucyjne dzieła przygotowywane właśnie przez najgłośniejsze (już lub z racji produktu, nad którym obecnie pracują) firmy. Cykl zapoczątkował w poprzednim numerze Dark Earth. Kolejny nowy element w naszym czasopiśmie to dział poświęcony klasycznym już grom. Co dalej? Na górze każdej strony CD Actiona znajdują się paski z tytułem działu, do którego należy omawiany program. Czyli kolejna "fragmentaryzacja" pisma. Dla ułatwienia. Dla lepszej orientacji. Wielu z Was dopytywało się już o punktowanie opisywanych produktów - właśnie ten element dojdzie do CD Actiona, od grudniowego numeru. I tak dalej. Ciągłe zmiany, ulepszenia, którym nie będzie końca - obiecujemy Wam to. No to co tam znajdziecie wśród tych setek bajtów zgromadzonych na naszych dwóch kompaktach? Najpierw regulujemy należności. Narobiliśmy Wam smaka dwa numery temu na Urban Runnera. Na płytce nie zamieściliśmy jednak demo tego filmu interaktywnego. Teraz znajdziecie je w tym numerze. Następna "naprawa-ulepszenie" związana jest z przebojem CD Action 5 - Eradicator. Na jednym z kompaktów tego numeru znajdziecie jego ulepszoną wersję. Spośród programów narzędziowych polecamy Wam pełną wersję HiJaak Morpha do szybkiego generowania morphingu. Kolejna aplikacja to najnowsza wersja legendarnego dzieła firmy Fractal - Design Painter 4.0. Dalej - polskie produkty: Akord (do komponowania muzyki bez znajomości tych wszystkich szczegółów o zasadach harmonii, pisania uwertur itd.) oraz edukacyjna Grammar Tree. Dla najmłodszych - Adiboo prosto z siedziby Sierry. W pierwszej części CD Actiona znajdziecie jeszcze rewelacyjny, najlepszy z możliwych, legendarny i rewolucyjny program multimedialny Red Shift 2. Jest to encyklopedia i mapa nieba w jednym... zapamiętajcie ten tytuł. Z gier macie już całą kolekcję najnowszych nowości i produktów najwyższego lotu. Archimedean Dynasty to głęboka (dosłownie i w przenośni) opowieścio-strategio-strzelanka. Możecie dalej zagrać w świetnego Marathona 2 - legenda Maca na pececie - zobaczcie, co z tego wynikło. Deadlock - kolejny przygniatający swoją sławą tytuł. Syndicate Wars - miejski terror i zniszczenie w rewelacyjnej oprawie graficznej. American Civil War - najbardziej symulacyjna strategia, jaką ktokolwiek kiedyś widział. Dwie epopeje o kosmosie - strzelanina Nihilist i strategia Star General - nawiedzą Cię tym razem i nie pozwolą zasnąć (podczas bezsennych nocy włącz sobie wygaszacz do SG). Pechowiec Larry wraca - czy podbije serca uroczych panienek na statku, jak skończy się jego rejs? Chciałbym jeszcze wspomnieć o dwóch grach z racji ich ... egzotyczności. Guimo to dzieło młodych programistów z Brazylii - za przyczyną ich produktu będzie nam naprawdę gorąco. Chasm z kolei przyszedł do nas z Ukrainy - zobaczcie ten klimat i sposób, w jaki wykorzystano engine: o twórcach gry będzie jeszcze głośno. Dalsze poznawanie zawartości płytek pozostawiam już Wam. Spotkacie Amoka, przewrotne wersje pinballa, Zombie Wars, Necrodome, Tracer - wcale nie są wtórne - przeciwnie: dlaczego nie zacząć od programów, których nie wymieniłem? Zmieniamy zasady gry? Nie - po prostu wszystko jest na najwyższym poziomie.

Mariusz Turowski

KONKURSY: Teraz pora na konkursy. Spróbujcie - opłaca się w każdym calu. Nieraz dodatkowo zaskakujemy zwycięzców. Na przykład laureat pierwszej edycji naszej ankiety, zamiast ogłoszonego poczwórnego napędu CD Rom otrzymał produkt pod tytułem: 10x E-IDE INTERFACE CD ROM DRIVE!!! Najpierw konkursy, które trwają: obiekt wykonany przy pomocy programu Imagine 3.0 (szczegóły w numerze 5 CDA). Dalej - czekamy na kolejne osobiście przez Was zaprojektowane poziomy do Waszych ulubionych gier: Doom, Heretic, Warcraft, Dark Forces, Quake, Duke Nukem, Hexen itd. Nagrody czekają. Na razie zwycięzcy otrzymali m.in. pełną wersję najnowszego Witchavena. Dwa konkursy dotyczą produktów opisywanych w tym numerze. Po pierwsze możecie wygrać Zwierzaki - do wylosowania jest pięć kartonów. Wylosujemy je spośród tych, którzy potrafią wymienić trzy gry komputerowe, w których tytule w jakiejkolwiek formie występuje nazwa zwierzęcia. Nagrody ufundowała firma Windpol. Do wygrania pełna, oryginalna wersja Absolute Pinball. Mamy trzy pytania. Po pierwsze: jaka firma słynie z opracowywania najróżniejszych rodzajów komputerowych pinballi? Drugie pytanie - znany twórca pinballi, firma 21st Century Entertainment wydała ostatnio ciekawą przygodówkę: o jaką grę chodzi? Trójwymiarowe flippery to rewolucja. Czy potraficie wymienić nazwy chociaż dwóch gier - pinballi trójwymiarowych? Poza tym pragniemy przyznawać specjalne nagrody dla naszych czytelników: jeśli macie ciekawe pomysły, uwagi, komentarze, sugestie, propozycje - jesteśmy otwarci. Interesuje nas na przykład, co sądzicie o wprowadzanych zmianach, punktacji, propozycji umieszczania kompaktów w plastikowych pudełkach. Przysyłajcie do nas listy, a autorzy najbardziej interesujących z nich zostaną nagrodzeni. Czekają na Was całe wersje programów, gier. Wszystkie listy prosimy przesyłać na adres redakcji. Odpowiedzi na pytania z konkursów wysyłajcie na kartkach pocztowych do redakcji.

WYDARZENIA: W dniach od 19 do 21 listopada w Londynie odbędzie się bardzo ważna impreza: targi Digital Media World dla oprogramowania narzędziowego, edukacyjnego, encyklopedii multimedialnych itp. Aby przekazać dla Was, co to znaczy "prawdziwe nowości" w tej dziedzinie oprogramowania, postanowiliśmy być na tych targach. W numerze styczniowym spodziewajcie się zatem kolejnego barwnego raportu.

ZAPOWIEDZI: W następnym numerze znajdziecie m. in. rewelacyjną przygodę w modnym duchu ufo - The Pandora Directive. Przebojem z pewnością będzie, jeśli będzie, Red Alert. Flying Corps to również mocny tytuł. Dalej Rama, Time Command, Bedlam, Down in the Dump, Diablo, Timelapse, Hunter Hunted, Lighthouse, Realms of the Haunting, Azreal's Tear. Z programów edukacyjnych - komputerowo-cd-romowy cykl z PWN (Encyklopedia i Słownik Języka Polskiego), Geophobia, Playtoons (tak jak Adiboo, zdobędzie serca nie tylko najmłodszych, do których jest adresowany). No i znajdziecie najmłodsze dziecko słynnego Apogee - Death Rally. Nie ma go w numerze bieżącym, ponieważ z siedziby firmy GT, wyłącznego dystrybutora na Europę tego produktu, otrzymaliśmy informację, że w obecnej chwili umieszczanie go na cover CD gazet komputerowych jest nielegalne. Trwa bowiem spór producenta z wydawcami niektórych magazynów brytyjskich, które zamieściły bezprawnie tę grę.

PRZEPRASZAMY: Przepraszamy firmy **Avalon** i **Remedia** za błąd w informacji pod tekstem o programie **ZOO Guides**. Jedynym dystrybutorem jest oczywiście **Remedia** - tel. (001) 6194865030, fax (001) 6194871543, e-mail: zooguides@remedia.com

Z wiz
Barw
Gwia
Przyg
Zosta
Pędz
Gwie
Rock
Borla
Gdzie
Czas
Zwier
Kulka
Zabój
Z otc
Przep
Form
- sez
Zomb
Powr
Żelaz
Ekspa
Nihili
Bug (
Pech
Cybe
Opan
Syndy
Kolor
Biom
Nihili
Podn
Król
Meta
Kłopo
Truck
Wojn
Reflu
Tajen
Dzies
Woje
Ping
Majtk
Szóst
Clash
Ciem
Soluc
Test
Scen
Share
Tipsy
Listy
Ofert
Mam

SPIS TREŚCI

Z wizytą w ZOO (Zwierzaki) 2
Barwy świata wiedzy (Adiboo) 5
Gwiazdy moje przeznaczenie (Red Shift 2) 8
Przygody z królem (Sekrety króla) 11
Zostań mozartem! (Akord) 12
Pędzel Leonarda (Fractal Design Painter 4.0) 14
Gwiezdny wygaszacz (Star General Screen Saver) 16
Rock'n'roll !!! (Quest for Fame) 17
Borland i Łokietek (Okswordzka Encyklopedia Historii Świata) 18
Gdzie mieszka sowa? (Moje pierwsze ABC) 20
Czas przemian (HiJaack Morph) 22
Zwierzak (Ace Ventura) 23
Kulka - flipper - dziupla... (Pinball Construction Kit) 24
Zabójcze zawody (Necrodome) 26
Z otchłani (Archimedean Dynasty) 28
Przepaść (Chasm) 31
Formuła 1
- sezon 1995 notatki szaleńca za kółkiem (Formula One) 32
Zombie Wars 35
Powrót Rincewinda (Discworld 2) 36
Żelazo (Shatterred Steel) 38
Ekspansja (Deadlock) 40
Nihilista (Nihilist) 43
Bug (Bug!) 46
Pechowy podrywacz powraca (Larry 7) 48
Cybernetyczna logika (Tracer) 50
Opancerzony (Steel Panther 2) 52
Syndykat zbrodni, korporacja zagłady (Sindicate Wars) 53
Kolorowanka czy Sepultura (Guimo) 55
Biomechaniczna inwazja (Amok) 56
Nihiliści i gladiatorzy (XS) 58
Podniebna krucjata (Star General) 60
Król zręcznościówek (Rayman) 62
Metalowa bijatyka (Rise 2 Resurrection) 65
Kłopoty to jego specjalność (The Dame was Loaded) 66
Truckology 68
Wojna podjazdowa (American Civil War) 70
Reflux 72
Tajemnicza zbrodnia (Synnergist) 74
Dziesięciobój (Decathlon) 76
Wojenny maraton (Marathon 2: Durandall) 78
Ping Ping Pin(g)ball (Absolute Pinball) 80
Majtki na maszt (Admiral Sea Battles) 82
Szóste starcie (Megapack 6) 85
Clash 86
Ciemna strona mocy (Dark Forces) 89
Solucje 90
Test joysticków 92
Scena 94
Shareware 96
Tipsy 97
Listy 98
Oferta dla prenumeratorów 99
Mam pomysł na grę II III

Sprawa związana z "działaniem" zawartości naszych płytek. Otóż redakcja CD Action stwierdza, że wszelkie błędy i defekty powstałe przy uruchamianiu i w trakcie obsługi programów pojawiają się TYLKO I WYŁĄCZNIE z winy tychże programów. Wszystkie produkty MAMY bowiem OBOWIĄZEK zamieszczać jedynie w takiej postaci, w jakiej one istnieją. Przy zabawie nie zapominajcie również, że większość z produktów jest prezentowana w bardziej lub mniej rozwiniętej fazie ich "developingu". Stąd w najbardziej gorącej z gorących wersji beta może pojawić się jakiś drobny bug. Oczywiście, nie znaczy to, że nie możecie zwracać się do nas z komentarzami, krytyką itd. Chętnych do wysłuchania Waszych uwag jest w CDA wielu, od choćby autor strony Poczta. Mr. Jedi czeka na to, co tam sobie myślicie o tych rewelacyjnych grach, programach użytkowych, edukacyjnych. Przyczyniajcie się więc do rozwoju "kultury" software, wtrąćcie swoje "trzy grosze". Dzwońcie, jak zwykle, ale prosimy Was - z wyczuciem!!! Sprawdzcie dokładnie całość parę razy, wypróbujcie wszystkich możliwych metod (sugerujcie się pomocą na str. 100), jeszcze raz "obadajcie" na wszystkie strony. I dopiero jeśli już zawiodą Was najgłębsze pokłady Waszej wiedzy informatycznej - dzwońcie.

Mamy komunikat od naszych "officerów" w sprawie prenumeraty. Otóż chodzi o terminy, w jakich należy załatwiać wszystko, co jest z nią związane. Po pierwsze - wysyłajcie przekazy na prenumeratę CD Action i PC Shareware na początku miesiąca. Wysyłek zamówionych czasopism spodziewajcie się gdzieś około 15 każdego miesiąca. Natomiast jeśli chodzi o ewentualne reklamacje - powinny one napływać dopiero po 20 każdego miesiąca. Wszystkie te daty niosą z sobą następujące przesłanie: bądźcie cierpliwi, wszystko, co Wam się należy otrzymacie, nie zasypujcie nas listami i tele-fonami - oczywiście, rozumiemy Waszą niecierpliwość, ale to tylko opóźnia realizowanie wszelkich zamówień. A jeśli coś jest nie w porządku (odpukać!) to i tak zostanie załatwione. My baaardzo troszczymy się o naszych czytelników. Mamy nadzieję, że nas zrozumiecie.

Spis programów zawartych na cover CD

DOS CD
- ABSOLUTE PINBALL
- ARCHIMEDEAN DYNASTY
- CHASM
- CLASH
- DARK FORCES
- ERADICATOR
- GUIMO
- MANIAC KARTS
- NIHILIST
- RAYMAN
- RISE 2-RESURRECTION
- SCREAMER
- SHATTERED STEEL
- STEEL PANTHER 2
- SYNNERGIST
- SYNDICATE WARS

- INTEL OUTSIDE 3 PARTY
- WILD

- GORIN DESKTOP
- RAR 2.0
- SOUND CLUB
- DODATKOWE POZIOMY: WARCRAFT 2 I C&C

- AKORD

Windows CD
- ACE VENTURA
- ADMIRAL SEA BATTLES
- AMERICAN CIVIL WAR
- AMOK
- BUG!
- DECATHLON
- DEADLOCK
- DISCWORLD II
- LARRY 7
- MARATHON II: DURANDAL
- NECRODOME
- PINBALL CONSTRUCTION KIT
- STAR GENERAL
- TRACER
- TRUCKOLOGY
- URBAN RUNNER
- ZOMBIE WARS

- QUAKEMAP EDITOR FOR WIN95
- WEB EXPRESS FOR WIN95
- WEB EXPRESS FOR WIN 3.X
- WKISS

- XS - FILMY
- FORMUŁA - FILMY

- ADIBOO
- DIRECT X
- FRACTAL PAINTER 4.0
- HIJAAK MORPH
- INDEO VIDEO DRIVERS
- IMAGES SCREEN SAVER
- MOJE PIERWSZE ABC
- QTIME 2.03
- RED SHIFT 2
- SEKRETY KRÓLA
- WING
- ZWIERZAKI

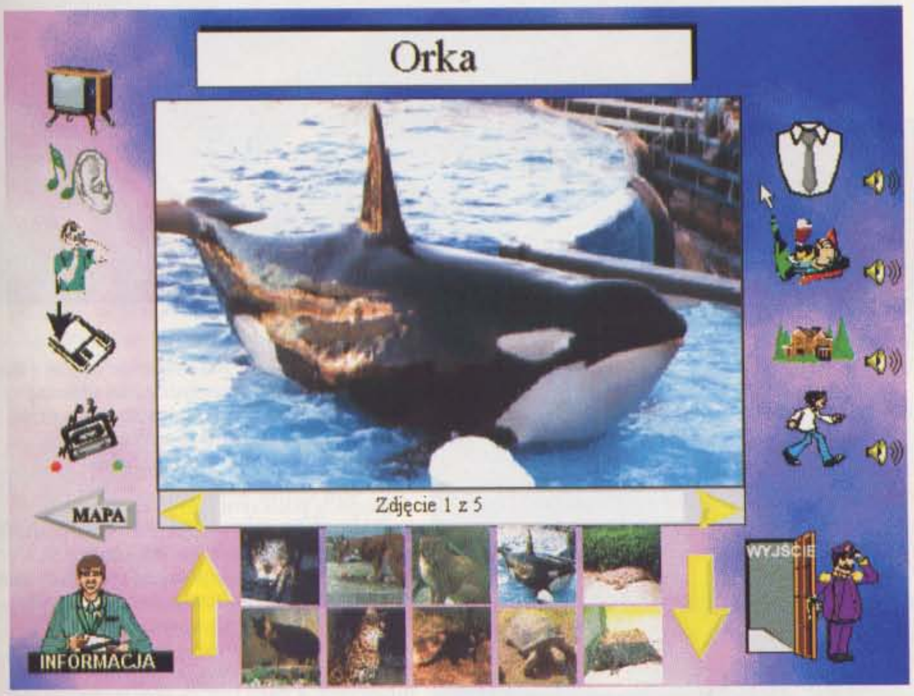
Z wizytą w ZOO

W jednym z poprzednich numerów naszego pisma prezentowana była rewelacyjna encyklopedia zwierząt zatytułowana Wide World of Animals. Program był świetny, ale miał jedną wadę: język. Nie każdy potrafi posługiwać się angielskim i z tego powodu często bywa poszkodowany. Jednak nie tym razem, bowiem dość szybko dostaliśmy do rąk polski odpowiednik animalsów, w niczym nie ustępujący zachodnim dziełom.

Program pt: Zwierzaki jest multimedialną (jakie to ostatnio modne słowo) encyklopedią świata zwierzęcego, zawierającą obszerne informacje na temat ponad stu zamieszkujących naszą planetę gatunków. Pierwszym, co rzuca się w oczy przy zakupie programu jest jego estetyczne opakowanie z ładnie dobraną kolorystyką utrzymaną w konwencji gazety o tym samym tytule. Wcześniejsze polskie produkcje rzadko tak ładnie wyglądały. Najbardziej istotny jest jednak wygląd samego programu. I tutaj kolejna miła niespodzianka: program nie posiada żadnego paska menu, na którym trzeba by było mozolnie przegryzać się przez liczne komendy. Każdy rozkaz możemy wydać klikając na adekwatny do niego rysunek, czy piktogram. Spodobał mi się też, z pozoru mało istotny efekt, który ułatwia obsługę programu najmłodszym. A mianowicie na planszy tytułowej gdzie wybieramy poszczególne grupy zwierząt wystarczy najechać myszką na rysunek zwierzaka (nie klikając) a z boku wyświetli się lista zwierząt dostępnych w danej grupie. Niby drobnostka a cieszy. Cały program jest równie prosty w obsłudze. Ikonki są czytelne a jeśli ktoś pomimo to zagubi się w którymś momencie, zawsze ma dostępna ikonkę pomocy. I w tym przypadku twórcy zwierzaków wykazali się godną pochwały inwencją, gdyż nie ujrzymy tu klasycznego Windowsowego helpa. Wszystkie komunikaty wygłaszane są przez lektora i nagrane na ścieżce audio. W formie audio przedstawione są też opisy każdego zwierzaka. Wszystkie wygłaszane przez lektora teksty są wyraźne i czytelne i całe szczęście, bowiem w przypadku pomocy nie mamy do wyboru alternatywy tekstowej. Zwierzaki przeznaczone są raczej dla młodszych odbiorców, dlatego w programie grafika dominuje nad tekstem. Większość materiału o danym zwierzęciu to zdjęcia, filmy i dźwięki przez nie wydawane, chociaż informacja tekstowa również jest dosyć dokładna i obejmuje wszystkie najważniejsze szczegóły z życia interesującego nas stworzenia. Informacje podzielone są na kategorie dotyczące różnych aspektów życia miedzy innymi: jak się poruszam, gdzie mieszkam, co jem itp. Informacja jest zorganizowana w taki sposób jakby każde zwierzę mówiło o sobie w pierwszej osobie np krokodyl: "jestem

Ten Lineusz to był dziwny facet. Jakby nie mógł klasyfikować gatunków po polsku. Chociaż z drugiej strony łacina to odjazdowy język.

drapieżnym, mięsożernym gadem...". Taka forma jest najlepiej odbierana przez dzieci, zwłaszcza jeśli dane te są odczytane przez lektora. Moim zdaniem niektóre teksty mogły by być trochę dłuższe (tak na całe okienko), chociaż nie jestem pewien czy nie byłyby one wtedy zbyt trudne do zrozumienia dla najmłodszych użytkowników.



Jeden z najciekawszych, a jednocześnie najbardziej intrygujących przedstawicieli świata ssaków w pełnej krasie. Całkiem możliwe, że inteligentniejszy od człowieka.

Program podzielony jest na trzy współpracujące ze sobą moduły. Pierwszy z nich jest umieszczony w menu głównym i za jego pomocą możemy zadecydować, którą grupę zwierząt chcemy poznać. Tutaj można by zarzucić programowi, że zamiast naukowego nazewnictwa typu parzystokopytne, nieparzystokopytne stosuje enigmatyczne określenia: grupa A, B itp, chociaż w zasadzie

"Świat zwierzęcy od dawna pasjonuje każdego swoją niesamowitą różnorodnością i mnogością form. Dlatego z przyjemnością zabrałem się za encyklopedię multimedialną "Zwierzaki". Zwłaszcza, że to dzieło polskich programistów może śmiało rywalizować z większością zachodnich produkcji."

jest to łatwiejsze do przyjęcia dla najmłodszych użytkowników, a bardziej dociekliwi znajdą te informacje w module szkoła (tam znajdziemy pełną naukową klasyfikację a na dodatek po łacinie). Jeśli wybierzemy daną grupę pojawi się plansza na której będziemy mogli wybrać jedno z dostępnych tam zwierząt. Po dokonaniu wyboru (standardowo program wybiera pierwszego zwierzaka) możemy obejrzeć sobie jego zdjęcia, filmy i posłuchać wydawanych przez nie dźwięków. Niestety filmy i dźwięki nie są dostępne w przypadku każdego zwierzątka, problem ten występuje jednak także w produktach zachodnich firm z prozaicznego powodu, jakim jest brak miejsca na krążku (a jeszcze niedawno 10 mega to był potężny program). Również w tym miejscu umieszczony jest panel informacji (prawa strona ekranu) zawierający teksty o zwierzęciu. Tutaj możemy sami zadecydować, czy życzymy sobie wyłącznie napisów, czy też odczytania tekstu przez lektora. Do włączania lub wyłączania tego ostatniego służy typowa dla wszystkich programów zawierających dźwięk ikonka głośnika.

Moduł szkoła zawiera podstawowe informacje na temat podziału zwierząt na roślinożerne, mięsożerne i wszystkożerne (ciekawe, że twórcy programu bronią się jak mogą przed tym ostatnim określeniem zastępując je eufemizmami), oraz wspomnianą wcześniej klasyfikację Lineusza (to ta łacińska). Oczywiście jak przystało na program o zwierzętach, zawiera on także sympatyczny akcent ekologiczny: radzę zajrzeć do ostatniej pozycji w module szkoła. Efekt jest rewelacyjny chociaż uzyskany za pomocą prostych środków. Mała, biała foczka potrafi wzruszyć prawie każdego. Kolejny z modułów: biblioteka jest spisem wszystkich pokazanych w programie zwierząt. Chociaż spis to trochę za mało powiedziane bowiem można korzystać

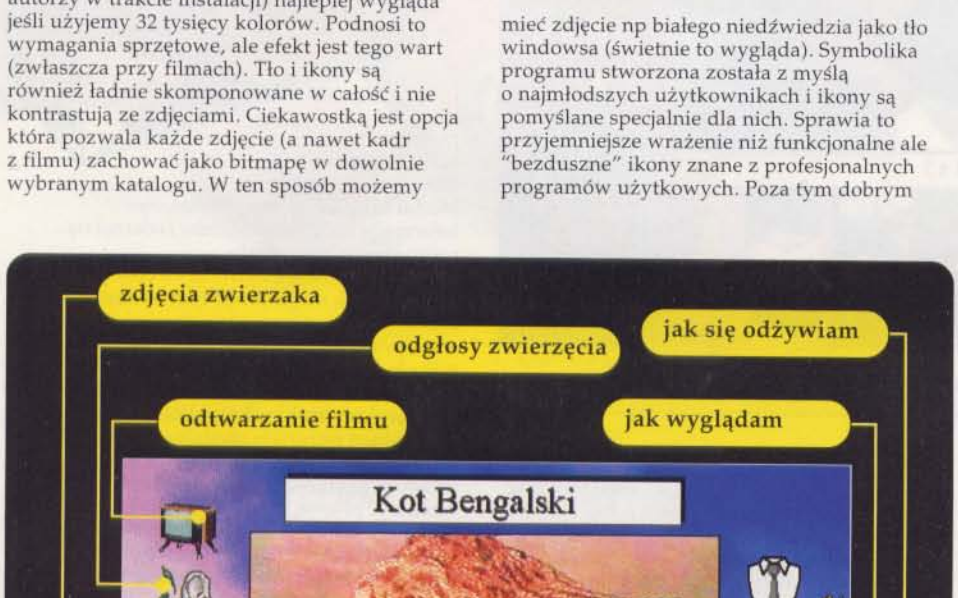
z niego jak ze spisu treści, ale zawiera on też informacje, które nie są dostępne w żadnym innym miejscu np: mapkę z zaznaczonym obszarem występowania danego gatunku czy też podstawowe informacje typu waga, wzrost, średnia długość życia czy długość ciąży. Każdy taki opis opatrzony jest zdjęciem, na które można kliknąć aby przenieść się do głównego ekranu opisu zwierzęcia. Jest to jedyny sposób wyjścia z modułu biblioteka, ale w zasadzie nie utrudnia użytkowania, a poza tym jest to jedyny zauważony przeze mnie błąd programu.

Zwierzaki zostały zrobione bardzo estetycznie, i to zarówno od strony graficznej jak i dźwiękowej. W trakcie pracy z programem może nam przygrywać jeden z czterech wybranych utworów, można również posłuchać dźwięków wydawanych przez zwierzęta (polecam tajwańską świnię i osła. Efekt potrafi zaintrygować całą rodzinę a jeśli mamy dobre głośniki również sąsiadów). Odnośnie grafiki też nie ma nic do zarzucenia. Program (o czym informują autorzy w trakcie instalacji) najlepiej wygląda jeśli użyjemy 32 tysięcy kolorów. Podnosi to wymagania sprzętowe, ale efekt jest tego wart (zwłaszcza przy filmach). Tło i ikony są również ładnie skomponowane w całość i nie kontrastują ze zdjęciami. Ciekawostką jest opcja która pozwala każde zdjęcie (a nawet kadr z filmu) zachować jako bitmapę w dowolnie wybranym katalogu. W ten sposób możemy

mieć zdjęcie np białego niedźwiedzia jako tło windowsa (świetnie to wygląda). Symbolika programu stworzona została z myślą o najmłodszych użytkownikach i ikony są pomyślane specjalnie dla nich. Sprawia to przyjemniejsze wrażenie niż funkcjonalne ale "bezduszne" ikony znane z profesjonalnych programów użytkowych. Poza tym dobrym rozwiązaniem jest duży rozmiar każdej z ikon co niebywale ułatwia obsługę młodszemu rodzeństwu. Nawet strzałki używane przy oglądaniu filmu czy wyborze zdjęć nie wyglądają jak standardowe strzałki windowsowych "playerów". Każda z nich jest większa, a poza tym ładnie stylizowana.

A więc podsumowując: jeśli jesteś profesorem biologii to raczej zrezygnuj z zakupu zwierzaków na rzecz jakiegoś specjalistycznego podręcznika, ale jeśli zastanawiasz się nad zakupem komputerowej encyklopedii dla dziecka to już nie musisz się zastanawiać. Zresztą zawartość programu wcale nie jest infantylna, a paru rzeczy sam wcześniej nie wiedziałem (a poza tym te zdjęcia!). Zwierzaki zasługują na uwagę przede wszystkim ze względu na obszerność materiału (ponad sto gatunków) i świetną oprawę graficzno-dźwiękową (świnia rulez), a poza tym bardzo spodobał mi się akcent ekologiczny, w końcu jakby nie było zwierzęta to nasi młodsi bracia.

Krzysztof Kaliszewski



Zwierzaki
Windpol

Dystrybutor
Windpol
☎ (022) 388215

Minimalna konfiguracja
386 DX, 8 Mb RAM, Windows, SVGA, CD-ROM

Cena
79,00 zł

Barwy świata wiedzy

O tym, że komputer może bawić i uczyć wie chyba każdy, lecz nie każdy jakoś przyjmuje do wiadomości fakt, że komputer może w znaczący sposób pomóc w rozwoju intelektualnym naszego dziecka. Ostatnio utarł się pogląd - nie wiadomo zresztą dlaczego tak powszechnie rozpowszechniany przez media - że dziecko plus komputer równa się brutalna gra pełna krwi i przemocy. Jak bardzo jednostronny jest ten punkt widzenia nasi czytelnicy mieli okazję przekonać się już wiele razy grając-ucząc się przy pomocy Mr. PotatoHead czy Lingua Land. Nauka liczenia, pisania, rysowania może być naprawdę zabawna. Jeśli więc w Waszej rodzinie znajdują się osoby, którym wkrótce przyjdzie (lub którym "przyszło" już od dwóch miesięcy) zmierzyć się z trudnym światem nauki proponuję zapoznać się z arcysympatycznym Adiboo. To co z pozoru skomplikowane okazuje się bardzo proste i zabawne.

Adiboo to seria podzielonych tematycznie programów dla dzieci, gdzie każda część jest adresowana do innej grupy wiekowej. Znajdziemy w niej program do nauki języka angielskiego i matematyki, przeznaczony dla młodzieży w wieku od 11 - 15 lat, geografię od lat 8-miu oraz dwuczęściowy zestaw dla najmłodszych (4 - 5 i 6 - 7 lat), obejmujący podstawowe wiadomości lub przynajmniej ich namiastkę, z zakresu nauczania początkowego. Właśnie na tej ostatniej części skoncentrujemy swoją uwagę w niniejszym artykule, pozostałe zaś być może omówimy w niedalekiej przyszłości. Wyboru dokonujemy w pokoju tytułowego bohatera - wskazując kursorem kolejne elementy wyposażenia uaktywniamy poszczególne części programu. Zabawa rozpoczyna się w ogrodzie pełnym kwiatów, gdzie dziecko ma okazję dowiedzieć się, jakie są rodzaje kwiatów, dlaczego rosną, co trzeba zrobić, aby rozwijały się prawidłowo. Nasza pociecha ma okazję przećwiczyć wszystkie czynności, o których się tutaj dowiedziała. Od zabawnej postaci z kolei dowiemy się wszystkiego na interesujący nas temat. Dalej przechodzimy do smaczniejszego tematu, a mianowicie warzyw. W tym miejscu rzecz ma się podobnie jak wyżej, tyle że przy okazji małej lekcji ogrodnictwa dziecko (a może my sami?) dowie się o zbawiennym działaniu na nasz organizm składników odżywczych zawartych w roślinach - a więc czegoś bardzo na czasie. Po tej krótkiej

Podlewanie roślinek nie jest takie proste, jakby się mogło wydawać, dokonano sabotażu, ktoś poplątał węże ogrodowe. nie ma więc innego wyjścia, jak zabrać się do pracy i rozwiązać problem.

rozgrzewce przechodzimy do warsztatu, czyli zadań logicznych, które z pewnością bardzo skutecznie rozruszają szare komórki małego użytkownika. Znajdziemy tutaj mnóstwo zadań do wykonania - na przykład należy znaleźć gniazdo dla ptaków, miejsce, gdzie mogą osiedlić się pszczoły, trzeba rozwiązać problem, dlaczego nic nie rośnie na magicznym drzewie itd. Niby proste, a jednak wymaga zaangażowania "młodzieńczej" inteligencji, a także stanowi niezły trening dla niej. Teraz nadszedł czas na odrobinę zabawy z wyobraźnią, której - jak wiadomo - dzieciom nie brakuje. Do dyspozycji mamy całe stosy części zamiennych dla ... postaci (skąd nasi czytelnicy to znają?). Tak więc znajdziemy tutaj głowy, tułowia, nogi, a wszystko to można dowolnie mieszać i składać na sposoby, dla których ograniczeniem jest jedynie wspomniana wyobraźnia. Pirat pszczoła? - proszę bardzo, wszelka dowolność, oczywiście każda z części należy do jakiejś konkretnej postaci, czy potrafisz ją złożyć? Czy Twoim zdaniem w telewizji jest zbyt wiele przemocy, którą oglądają najmłodsi? Chciałbyś to zmienić, ale nie wiesz jak? A czy Twoje dziecko lubi oglądać kreskówki? Tak? No to masz jedyną i niepowtarzalną (no, może niekoniecznie) szansę na przezabawną, kolorową i rozśpiewaną telewizję dla naszych milusińskich. Zestaw kanałów telewizyjnych, w których aż roi się od animowanych scenek pełnych żartów, gagów i przebojowych piosenek. Nie ma się nad czym zastanawiać - wystarczy wybrać jeden z "kanałów" widocznych w postaci animowanego rysunku na ekranie i z miejsca przenosimy się do kolorowej krainy bajek. Czy jest ktoś, kto lubi gry bardziej niż dzieci? Och, z pewnością nie! Ale gry planszowe z elementami logicznymi to wspaniała zabawa dla całej rodziny. Gdy już znudzą się animowane scenki (oj nie szybko), przyjdzie ochota na kilka rundek prostej, ale za to bardzo miłej rozgrywki - tak zwanej gry ściennej. Cała masa śmiechu i nastrój współzawodnictwa to powody, dla których warto zrobić sobie przerwę i oddać się przyjemnościom rozgrywki. Po przerwie dalej do pracy - pora na odrobinę artystycznego szaleństwa: tworzymy własny obrazek. Tutaj dziecko korzystając z wielu elementów, tj. budynków, przedmiotów, postaci i mnóstwa temu podobnych akcesoriów, ma okazję stworzyć własny obrazek, scenkę, świat. Pełna dowolność, nieskończona ilość kombinacji,

"Adiboo to wyśmienity nauczyciel - gry, zabawy rozwijające umysł, wiedza podana w zabawnej i lekkiej do przyswojenia formie. W tym świecie nauka jest dziecinnie prosta."

Nasz przewodnik po programie - Adiboo, tak wyglądały pierwsze projekty tej sympatycznej postaci.

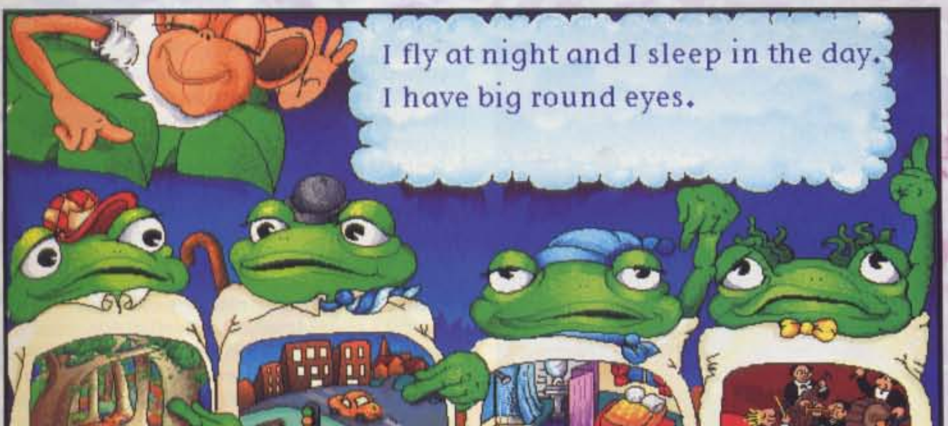
Mały elf z czerwoną czapeczką, powoli staje się pełnoprawnym animkiem. Już wkrótce z jego pomocą zwiedzimy bajkową krainę wiedzy.

No i gotowe, nasz jednooki nauczyciel rusza do akcji. Jego podejrzany uśmiech zdradza niecny plan mający na celu przejęcie panowania nad gabinetem dyrektorskim leśnej szkółki.

poszczególne elementy mogą być do woli rozmieszczane na kolorowym tle - efekt końcowy może zaskoczyć nawet samego twórcę. To jeszcze nie koniec - czas zajrzeć do pudełka pełnego rysunków. W tej części programu można nie tylko rysować i malować, ale także projektować kartki pocztowe, zaproszenia i co najważniejsze - wydrukować je. W tym miejscu Sierra mruga do dzieci okiem w ten sam sposób, w jaki mrugała do nas swoim świetnym produktem do domowego DTP Print Artist. To takie proste, a zarazem ile może przynieść radości i satysfakcji, gdy wyślemy rodzinie własnoręcznie zaprojektowane kartki, na przykład ze świątecznymi pozdrowieniami.

Wiadomo jednak, że przy muzyce o wiele łatwiej pracować, uczyć się i w ogóle wykonywać wiele innych czynności, zatem skorzystajmy w tzw. międzyczasie z zabawnego radiomagnetofonu i umilmy sobie czas wesołymi melodyjkami w myśl hasła - piosenka jest dobra na wszystko. Gdy już trochę poskaczemy w rytm ulubionych gorących dźwięków i zaczniemy odczuwać głód, warto skierować swoje roztańczone kroki wprost do kuchni. Tam czekają smakołyki, od których trudno oderwać wzrok. Lecz niestety trzeba będzie to uczynić, aby zajrzeć do lodówki, w której aż roi się od owoców i warzyw z ogródka, na którym to mieliśmy już okazję gościć. A jakie w tym całym przedsięwzięciu jest nasze zadanie? Tutaj mianowicie mamy okazję wykazać się zmysłem estetyki i wypróbować swe siły w dekorowaniu przepysznych (zapewne) ciast, ale to później, najpierw Adiboo proponuje je zrobić. Gdy już się posilimy (w tym celu można na przykład skorzystać z kuchni w naszym domu), a umysł małego ucznia jest już wyćwiczony i gotowy na przystąpienie do nauki pisania i czytania, przechodzimy do kolejnej części programu. Znajdziemy tam kolorowe obrazki, litery, słowa, liczby, działania matematyczne i gry logiczne, a wszystko to podane w przyjazny dla użytkownika, czyli w tym przypadku dla dziecka, sposób. Całość skonstruowana jest tak, aby mały "obsługiwacz" mógł bez problemu zorientować się, jak poruszać się po programie i w przyszłości samodzielnie radził sobie z pracą z tego typu oprogramowaniem. Gdyby zaś pojawiły się jakieś problemy, wystarczy wsłuchać się w słowa lektora, ponieważ wszystkim poczynaniom z Adiboo bez przerwy towarzyszy pomoc w postaci przyjaźnie brzmiącego głosu, informującego nas o efektach postępowania dziecka. Cóż można jeszcze dodać, Adiboo to zabawny i pouczający program, wyśmienita grafika, wspaniała muzyka i wiele wiele wesołych chwil, spędzonych w towarzystwie komputera i naszego dziecka. Takich produkcji pojawia się coraz więcej na rynku. Pozostaje mieć tylko nadzieję, że to się już nie zmieni i że nasze dzieci będą miały coraz więcej możliwości, aby w szkole i w domu przyswajać wiedzę (nieraz bardzo skomplikowaną) w jak najmniej stresujący sposób. Miłej zabawy i samych szóstek, życzy ...

Paweł Musiałowski



Cztery zielone żabki, z pewnością bardzo lubią telewizję i teleturnieje, ponieważ bardzo zawzięcie namawiają do wzięcia udziału w quizie, który właśnie wymyśliły. Jak widać, żaby są nie tylko piękne, ale i inteligentne.

Adiboo

Sierra Edutainment

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Sierra Edutainment
☎ 0044 1734 303171

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, WINDOWS, CD-ROMx2, 4 MB HDD

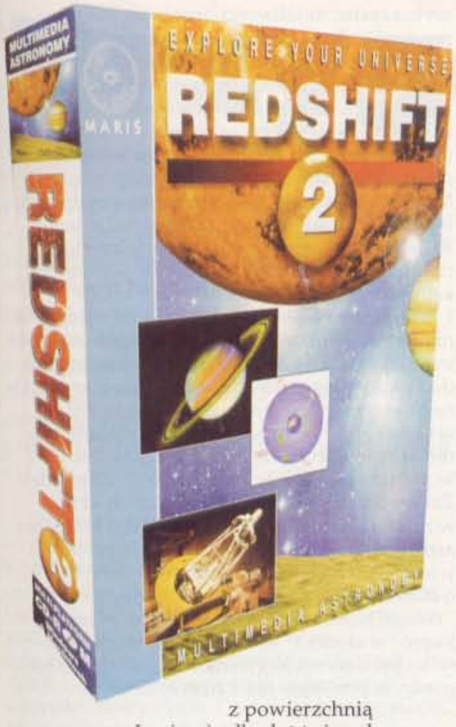
Cena

☎

Gwiazdy - moje przeznaczenie!

Nie ukrywam, że astronomia to moje odwieczne hobby. Pamiętam doskonale czasy jak mając trzynaście lat wychodziłem wczesną nocą z dającą ośmiokrotne powiększenie lornetką na dach 10-piętrowego wieżowca, by z zapartym tchem obserwować niebo (a mieszkam niemal w centrum Wrocławia, więc, jak się nietrudno domyślić warunki do obserwacji były niezbyt korzystne). Jako jedyną pomoc naukową miałem 'ustrojstwo' o nazwie "obrotowa mapa nieba". Był to prymitywny "papierowy komputer": arkusz papieru z wyciętym w środku kołem i specjalnymi tarczami sterującymi na obwodzie. Po ustawieniu odpowiednich parametrów (miesiąc, dzień, godzina, długość i szerokość geograficzna) w kole pojawiała się aktualna mapa nieba. Pamiętam jak marzyłem o posiadaniu niesamowitych luksusów w rodzaju powiększającej z 50x lunety (wtedy praktycznie nie do zdobycia za żadne pieniądze) czy choćby profesjonalnego atlasu nieba (wprawdzie od biedy do zdobycia, ale za nomen omen astronomiczną ;-) kwotę pieniądzy, będącą poza zasięgiem małolata).

Dziś początkujący miłośnik astronomii nie ma tego rodzaju problemów: stosunkowo niedrogich teleskopów, poradników, atlasów ma tyle że jedynym problemem jest tylko "co wybrać?". Lecz jeśli ktoś jest za leniwy by zarywać noce, ślęcząc w mroźne zimowe wieczory nad okularem lunety, to może spokojnie odbyć podróż przez kosmos wzdłuż i wszerz nawet nie wychodząc z domu: wystarczy komputer i odpowiedni program. Ta metoda ma oprócz wad (bo jednak żadne zdjęcie czy film nie zastąpi widoku rozświetlonego tysiącami gwiazd nieba, oglądanego własnymi oczyma, naturalnie wspomożonymi jakimś rozsądnej klasy instrumentem optycznym) także zalety: można ujrzeć rzeczy, które do tej pory dostępne były tylko nielicznym profesjonalnym astronomom, dysponującymi ogromnymi teleskopami i radioteleskopami. (A także parę zjawisk, których osobnik pozbawiony komputera po prostu nie ma szansy NIGDY ujrzeć - np. widok nieba sprzed 15.000 lat lub symulacje czarnej dziury, tworzenia się systemu planetarnego, lądowania na Marsie, itp.). Istnieje wiele sharewareowych programów dla astronomów-amatorów. Mimo, iż niektóre z nich prezentują naprawdę wysoki poziom merytoryczny to jednak oprogramowanie komercyjne na tym polu ma nad nimi niewątpliwą przewagę: tu bardzo liczą się "dojścia" do rozmaitych archiwów, kunsztownie zrealizowane animacje, dopracowana oprawa graficzna. Wśród sporej ilości komercyjnych programów poświęconych astronomii na szczególną uwagę zasługuje REDSHIFT 2. Ze wstydem przyznaję, iż przegapiłem jego pierwszą część (stąd obecnie gorączkowo urządzam "Hunt for Red Octob... uhm... Redshift 1"). Program ten przeznaczony jest dla ludzi w wieku 10-50 lat (to opinia producenta, bo moim zdaniem jest to program dla każdego) i o różnym stopniu zaawansowania. Skonstruowany jest tak, że nawet zaawansowany amator - astronom znajdzie w nim równie wiele cennych informacji jak zupełny laik, który z ciekawości postanowił zrobić sobie małą wycieczkę przez Wszechświat. A to wskutek podziału programu na dwie odrębne części "main" - dla w miarę zaawansowanego odbiorcy i o dość skomplikowanej obsłudze i "guide tours" czyli cyklu 10 wędrówek przez kosmos i czas - od Ziemi począwszy a na wędrówce między galaktykami i cofaniu się w czasie do początku Wszechświata skończywszy. W czasie tejże wędrówki raczeni jesteśmy informacjami wygłaszanymi przez rozmaitych narratorów (rzecz jasna po angielsku), nastrojową muzyką i odpowiednimi efektami dźwiękowymi. Możemy zapoznać się z najnowszymi teoriami powstania Wszechświata, dowiedzieć się wielu rzeczy o naszej Galaktyce, prześledzić ewolucję gwiazd, zobaczyć w praktyce, jak działa system składający się więcej niż z jednej gwiazdy, zapoznać się z informacjami o naszym słońcu, układzie planetarnym; możemy odbyć wycieczkę po widzianym z Ziemi niebie, prześledzić tworzenie się naszego układu słonecznego (odtworzone wedle najnowszych hipotez), powstanie Ziemi, początki życia na niej (aż po upadek asteroidu, który spowodował zagładę dinozaurów - świetnie zrealizowana sekwencja, prawie jak "Jurrasic Park"!)... i to wcale nie wszystko, co oferuje ten program. Z ciekawszych dostępnych tam opcji warto wymienić możliwość zasymulowania sobie lotu w jednej z misji załogowych lub bezzałogowych (np. Apollo 13 - tak, to właśnie TA, równie słynna co pechowa misja, znana z głośnego filmu lub lot sondą Galileo w kierunku Jowisza). Równie atrakcyjnie wygląda też możliwość wycieczki trasą lotu komety Halleya (lub obserwacja niedawnego zderzenia komety Shoemaker-Levy



z powierzchnią Jowisza), albo lot tuż nad powierzchnią Marsa, Wenus oraz innych planet Układu Słonecznego, stworzonej przez komputer na podstawie danych dostarczonych przez sondy i radioteleskopy. Wątpię by któryś z czytelników CD-Action miał kiedyś okazję do lądowania na Marsie, więc - jedyna szansa, nie przegapcie jej chłopaki (i dziewczyny?)... Mając dość podróży, a będąc głodnym wiedzy, możesz wybrać opcję "tutorials" - czyli serię bogato ilustrowanych wykładów na wybrane tematy, utrzymanych na przystępnym (tzn. przyjaznym) poziomie. O możliwościach Redshift 2 może świadczyć ta krótka wyliczanka: 250.000 skatalogowanych i opisanych gwiazd (!!! tak!), możliwość wędrówki w czasie na dystansie 15.000 lat (tzn. wygląd nieba w przeszłości i przyszłości), obserwacja galaktyk odległych o miliardy lat świetlnych (!), 50.000 opisanych obiektów (!) z kategorii "deep space": od gromad kulistych poprzez mgławice i galaktyki. Dodatkowo komety (100 regularnie powracających do Układu Słonecznego), asteroidy (ponad 5000), satelity planet (i same planety). A to wszystko okraszono ponad siedmiuset rewelacyjnej jakości zdjęciami, z czego sporo pochodzi z archiwów NASA; niektóre z nich po prostu powalają na kolana. Dodatkowo wiele sekwencji video i zrealizowanych na komputerze animacji (np. fazy Ziemi widziane z Księżyca, bombardowanie przez meteoryty powierzchni planet, schemat działania rozmaitych teleskopów: refraktorów, reflektorów, itp.) A jeśli szukasz konkretniejszych informacji to proszę bardzo - mamy dostęp do zrealizowanej w hipertekście mini-encyklopedii astronomicznej (2000 wyczerpująco opisanych haseł, na podst. Penguin's Dictionary of Astronomy).
W programie tym zamieszczono tylko najnowsze i najaktualniejsze informacje, teorie i zdjęcia - powiedzcie, gdzie indziej zobaczycie pierścienie Jowisza, Urana, Neptuna czy satelitę Plutona albo zdjęcia przekazane przez sondę Galileo (np. wybuch wulkanu na jednym z księżyców Jowisza)? Czyli - brać, wybierać i (to najważniejsze!) oglądać, oglądać, oglądać... Bardziej zaawansowani miłośnicy astronomii będą niewątpliwie zachwyceni możliwościami obserwacji astronomicznych - do wyboru widok nieba z obu półkul z płynną możliwością zoomu (w obie strony) i obrotów pola obserwacji w dowolnej osi. Na życzenie komputer wyświetla tylko wybraną klasę obiektów (np. same gwiazdy), a rozbudowany system rozmaitych filtrów umożliwia precyzyjne odsianie tego, co nas akurat nie interesuje. Np. możemy zażyczyć sobie odfiltrowanie gwiazd poniżej wyznaczonej wielkości gwiazdowej (bo np. nie interesują nas te najjaśniejsze) i o określonej barwie lub odległości od Ziemi albo zażyczyć sobie ukazanie samych planet. W tym wypadku możemy obserwować je z praktycznie dowolnego punktu widzenia - łącznie z tym, iż możemy oblatywać je po wyznaczonej orbicie lub też oglądać niebo z np. powierzchni Jowisza

"Kosmos w zasięgu ręki. Podróże poprzez przestrzeń i czas, fascynujące zdjęcia, animacje i sekwencje video pozwolą Ci wędrować dużo dalej niż sięga Twoja wyobraźnia. Fantastyczny program dla każdego, kto chce wiedzieć więcej i patrzy dalej niż na czubek własnego nosa."

(to daje okazję obserwacji bardzo ciekawych zjawisk - wzajemnych zaćmień wielu rozmaitych księżyców tej planety). Możemy zażyczyć sobie wykreślenia drogi planety (komety, satelity, asteroidu) przez rozmaite konstelacje; sami ustalamy przedział czasu w jakim dzieje się dane zjawisko - i to od sekund po całe lata. Na życzenie użytkownika komputer syntetyzuje raporty dotyczące wielu rozmaitych zjawisk, np. wahań jasności danego obiektu w wybranym okresie czasu (tak dane liczbowe jak i rozmaite wykresy) , wyszukuje koniunkcje (czyli maksymalne zbliżenia wybranych obiektów)... i tak dalej. Przyznaję, że choć interesuję się astronomią od wiele lat to i tak wiele prezentowanych przez Redshift opcji po prostu mnie przerasta; adresowane są do bardziej zaawansowanych odbiorców. No ale fakt, że są doskonale świadczy o samym programie - widać, że robili go prawdziwi fachowcy... a gdy osiągniemy kolejny stopień wtajemniczenia będą jak znalazł. Naturalnie w dowolnym momencie możemy przeskoczyć do słownika, galerii slajdów czy filmów video; możemy zlecić wyszukanie konkretnego obiektu i wycentrowanie obrazu na nim oraz podania wszystkich informacji na jego temat. Możemy zażądać odtworzenia wyglądu nieba w przeszłości i przyszłości (np. sprawdzić w jakiej konstelacji był/będzie Jowisz w roku 9996 lub za czasów Ramzesa I i jak zmienia się wygląda tychże konstelacji w miarę upływu kolejnych tysiącleci). To, oraz orbity planet i ich lokalizację na niebie, obliczono za pomocą programu DE200, wykorzystywanego przez amerykański Jet Propulsion Laboratory. Po kliknięciu na dowolny widoczny na niebie obiekt otrzymujemy o nim wyczerpującą informację. I tak dla dowolnej gwiazdy (przypominam: jest ich w programie 250.000!) program podaje: numer katalogowy SAO (a także numery katalogów Flamsteeda i kilku innych mniej popularnych katalogów gwiezdnych), nazwę łacińską (oznaczającą jaskrawość gwiazdy w obrębie danej konstelacji: np. beta Leonis oznacza drugą co do jasności gwiazdę w konstelacji Lwa), nazwę własną gwiazdy (np. Aldebaran), współrzędne umożliwiające jej lokalizację na niebie, wielkość gwiazdową (co nie oznacza fizycznych rozmiarów,a jasność danej gwiazdy obserwowanej z Ziemi, im większa od zera wielkość gwiazdowa, tym mniej jasna gwiazda, a najjaśniejsze obiekty mają ujemną wielkość gwiazdową), klasyfikację według ciągu H-S (np. nadolbrzym, biały karzeł), typ spektralny (czyli temperaturę powierzchni gwiazdy), prędkość z jaką porusza się względem Słońca, a także wyrażoną w latach świetlnych odległość od Ziemi. Nawiasem mówiąc większość

Jeden z niesamowitych a dostępnych w tym programie widokow nieba - na pierwszym planie gwiazda Eta Carinae, a w tle jedna z mgławic, ktora powstała w czasie gdy na Ziemi chodzily jeszcze mamuty.

widocznych gołym okiem gwiazd dzieli od Ziemi nie więcej niż 200 lat świetlnych, ale są i takie, które dziś widzimy takie, jakie były za czasów Mieszka I... (znana wszystkim Gwiazda Polarna leży o ponad 400 lat świetlnych od Słońca, a to oznacza, że tak naprawdę widzimy jej obraz sprzed dobrych 400 lat...) Dodatkowo mamy do wglądu poświęcone temu obiektowi zdjęcia i sekwencje video (naturalnie o ile akurat dana gwiazda była wcześniej obiektem zainteresowań profesjonalnych astronomów) i jeszcze wiele dodatkowych informacji. Rzecz jasna, że im efektowniejsza gwiazda (czy inny obiekt) tym większą ilością danych dysponujemy. Dlatego najlepiej prezentują się obiekty znajdujące się w obrębie Układu Słonecznego (szczególnie polecam wycieczkę w pobliże Jowisza i Saturna, z przesiadkami na ich księżycach - wprost kosmiczny odlot). Ilość zgromadzonych na ich temat danych po prostu nokautuje. W wypadku planet (szczególnie tych najbliższych, Marsa, Wenusa, a także Księżyca i samej Ziemi) mamy też możliwość wędrówki po ich powierzchniach - tak wirtualnych jak i "palcem po mapie": program wyświetla mapę wybranej planety lub księżyca (możemy ją niemal dowolnie zoomować) i alfabetyczny spis skatalogowanych obiektów na jego/jej powierzchni (wraz z wyszukiwaniem wybranego obiektu). Mapa jest wprawdzie pseudotrójwymiarowa "podejrzanie przypomina znane ze szkoły mapy plastyczne", ale tak czy siak diabelnie efektowna i szczegółowa (z możliwością regulacji stopnia widoczności detali i widoczną - lub nie - siatką współrzędnych). Dla przykładu - na zdjęciach satelitarnych kontynentu europejskiego bez większego kłopotu dało się zlokalizować Wrocław (patriotyzm lokalny rulez!), Warszawę, Kraków i Łódź. Dla początkujących obserwatorów nieba szczególnie przydatna będzie szczegółowa mapa Księżyca (i to obu stron, choć naturalnie widok niewidocznej z Ziemi strony Księżyca należy traktować raczej jako ciekawostkę). Na maksymalnym zbliżeniu najmniejsze widoczne detale na jego powierzchni mają rozmiary rzędu kilometra, a to oznacza, że oglądamy naszego satelitę przez wirtualną lunetę dającą powiększenia rzędu setek razy! Co do obsługi - nie będę ukrywał: jest w zasadzie mocno skomplikowana, choć w ogóle to... bardzo przyjazna (ikony, ikonki, okna, belki z narzędziami). Ja wiem, że to co powiedziałem jest na pozór sprzeczne... ale co poradzę, skoro tak właśnie jest? Ot po prostu: poziom komplikacji rośnie wraz ze stopniem zaawansowania odbiorcy. Początkujący tak czy siak ograniczy się przecież do klikania po mapie nieba, a tu problemów z obsługą nie będzie. A im bardziej skomplikowanych informacji szukamy, tym bardziej będziemy musieli się napocić. Tutaj dużą pomocą dla bardziej dociekliwych będzie doskonale pomyślana instrukcja obsługi. Ponad 63 drobno zadrukowane strony bogato zilustrowanych przykładów powinny być bardzo przydatne i znacząco pomóc w korzystaniu z zasobów Redshift. Niewątpliwie jednak by w pełni wykorzystać możliwości programu nabywca musi mieć dużo cierpliwości i sporą ilość czasu (nie będzie to jednak czas zmarnowany). Ja sam siedziałem nad Redshift przez tydzień i mogę powiedzieć, iż w miarę pobieżnie (!) zapoznałem się z jego zaletami i oferowanymi informacjami. Szczegółowy wgląd we wszystkie dane zajmie skromnie licząc miesiąc czasu. Mniam mniam... W każdym razie na podstawie tego, co widziałem mogę powiedzieć jedno: Redshift 2 to najlepszy z jakim miałem do czynienia w swym życiu program poświęcony astronomii. A ponieważ żyję dość długo i widziałem niejedno to możecie mi wierzyć, że nie rzucam słów na wiatr. I choć jego cena nie jest niska, to uważam, że stosunek możliwości do kosztów jego nabycia jest tak rewelacyjny, iż na Waszym miejscu nie wahałbym się ani sekundy. Wszak za te pieniądze kupujecie nie mniej i nie więcej jak... cały Wszechświat w pigułce (a ściślej w pokaźnej 635 Mb pigule). Zadowoli i zachwyci każdego, kto choćby w minimalnym stopniu jest zarażony bakcylem astronomii. Wiem, że firma Maris wydała więcej tego rodzaju programów (i nie tylko o astronomii - np. encyklopedię lotnictwa "Wings"). Jeśli idzie o mnie, to gotów jestem kupić "w ciemno" każdą ich produkcję, jeśli tylko producenci zagwarantują, że stoją na nie gorszym poziomie niż Redshift 2.

JERZY POPRAWA

Ps. I nieco goryczy w beczce miodu - nie wiem czy jest to regułą, ale Redshift 2 coś nie do końca lubi się z Windows'95. Tzn. działać działa, ale jego prawidłowe odpalenie spod W'95 wymaga nieco zachodu. Na początku miałem problemy z synchronizacją dźwięku z obrazem (narracja sobie a zdjęcia sobie), a niektóre sekwencje video (w "guide tours") zawieszały się po zakończeniu odtwarzania i nie można było powrócić do głównego menu. Wszelako po jakimś czasie wszystkie usterki ustąpiły równie nagle jak się objawiły. Więc (posiadacze Windows'95) - nieco cierpliwości. Na początek czeka was kilka minut męki, ale będzie to stukrotnie wynagrodzone.

Witamy na Czerwonej Planecie! Przed nami Mars w całej swej okazałości. Ech, poleciałoby się tam, nie powiem.... a póki co to choć popatrzmy... Efektowne (acz wygasłe) wulkany i ślady po bombardowaniu meteorytami - tak, ta planeta dużo przeszła... Ciekawe czy istnieje tam życie?

CD-ACTION

Red Shift 2

Maris

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce

Maris

☎ (0044) 181 9434393,
fax (0044) 181 9435212

Minimalna konfiguracja

386 8 Mb RAM, CD-ROM
VGA, WINDOWS

Cena

49,99 £

Przygody z królem

Gra przygodowa i program edukacyjny dla najmłodszych: czy te dwie rzeczy mają ze sobą coś wspólnego? Tak, i to bardzo wiele. Jak się bowiem okazuje, z pozoru stary, zużyty pomysł może się zamienić w coś nowego, atrakcyjnego, zabawnego i pouczającego. Oto przed nami Sekrety Króla, gra przygodowa z elementami edukacyjnymi. W dodatku jest to produkcja rodzima. No proszę, chciałoby się rzec, a jednak Polak potrafi.

Program przeznaczony jest dla użytkowników od lat trzech do dziesięciu, ale z pewnością rozbawi nie tylko dzieci w tym przedziale wiekowym. A dlaczego? Powód jest bardzo prosty: mianowicie król, którego to królestwo odwiedzamy, jest bardzo umuzykalniony (śpiewać każdy może, i tak dalej), i za wszelką cenę chce rozśmieszyć wszystko i wszystkich. Co mu się zresztą udaje. No, przynajmniej tak twierdzi smutna królowa, której nie wiedzieć czemu, jakoś nie do śmiechu. Ale i na to znajdzie się rada, ponieważ w grze mamy do czynienia z akcją nieliniową, tj. dziecko decyduje o tym, co ma się dalej wydarzyć, rozwiązuje proste, a zarazem pouczające problemy. Gra przygodowa sama w sobie wcale nie musi być grą logiczną i, co

z pewnością wiedzą gracze lubiący ten gatunek, w większości przypadków nie jest. Zatem pomysł, aby konwencję barwnej przygodówki połączyć z zadaniami logicznymi, wydaje się bardzo dobry (właśnie ze względu na to, że jest tak bardzo trafiony, jest wykorzystywany coraz częściej przez producentów softwaru na całym świecie). Zadania z którymi się

spotkamy, są różne, ale mają jedną wspólną cechę - uczą samodzielnego myślenia, wrażliwości, podejmowania decyzji,

> *"Wesoły król w akcji, teraz już nikt nie zdoła ukryć brakującej górnej jedynki."*

wykonywania czynności. Przy okazji pojawiają się informacje na temat otaczającego nas świata, można się tu dowiedzieć wielu istotnych rzeczy i niejednokrotnie okazuje się, że nie zdawaliśmy sobie sprawy z wielu spraw i jak bardzo ważna jest wiedza na tak pospolite tematy. Przykładowo, podczas rozpalania ognia, kiedy to jesteśmy zmuszeni poddać niszczącej sile płomieni drogocenny surowiec, jakim jest drewno (czy to nie jest zbyt skomplikowane), dowiemy się, jak wyhodować drzewo, co trzeba uczynić, aby ono urosło itp., a później znowu ktoś je zetnie, spali ... ale o to niech już sam się martwi. Jak twierdzą twórcy, program dostosowany jest do psychiki dzieci, dla których komputer i aplikacja multimedialna są dniem powszednim, wszak komputery już dawno zaklepały sobie w naszym codziennym życiu stałe miejsce. Nie wiem, nie zabieram głosu, dzieckiem w końcu nie jestem, przynajmniej wnioskując z mojego wieku, ponieważ zdarzyło już mi się palnąć takie gafy, że koledzy redakcyjni siłą chcieli ubrać mnie w białe śpioszki z dwumetrowymi rękawami, ale to całkiem inna historia. Warto także zauważyć fakt, że zabawa pozbawiona jest elementów okrucieństwa, chyba że za takowe uznamy umiejętności muzyczne króla), gdyż opowieść podana jest w bardzo lekkiej formie i potrafi skierować myśli użytkownika daleko poza kłopoty dnia codziennego. Dodatkowo jeszcze niebagatelne znaczenie ma fakt, że całość opracowana jest w języku polskim. Dotąd miałem do czynienia z programami wyłącznie anglojęzycznymi i przyłapałem się na tym, że sprawiło mi przyjemność, gdy z głośników dobiegał rodzimy język. Życzę tego wszystkim programom, jakie pojawią się na polskim rynku. A tymczasem - miłej nauki.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Sekrety króla

Optimus Nexus

Dystrybutor

Optimus Nexus
☎ (058) 56 85 94
fax (058) 56 75 09

Minimalna konfiguracja

486 SX, 4Mb RAM,VGA, MYSZ, CD-ROM, WINDOWS

Cena

69,00 zł

Ludzie, których Mama Natura obdarzyła wrodzonym talentem do komponowania muzyki, pojawienie się komputerów osobistych potraktowali jako drugi pod względem ważności prezent od Niej. Nagle okazało się, że nie trzeba poświęcać długich lat życia na żmudne ćwiczenia gam i pasaży, że nie trzeba nawet umieć grać na jakimkolwiek instrumencie, by tworzyć własne kompozycje - wystarczy po prostu chcieć... i mieć odpowiedni program.

Zostań Mozartem!

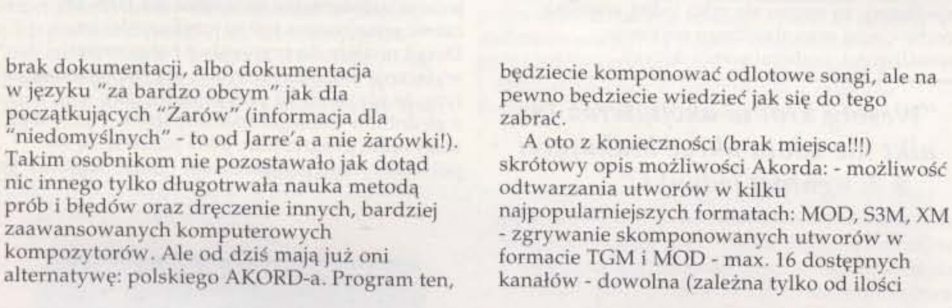
Będąc (265 lat temu) posiadaczem ZX Spectrum pamiętam programik, który umożliwiał wykorzystanie jego "brzęczyka" (czyli coś takiego jak PC Speaker, ale dużo gorsze) do komponowania dwukanałowych (!) utworów... I znałem ludzi, którzy rzeczywiście to robili! A potem nastąpiła era "trackerów" i coraz lepsze aplikacje do tworzenia muzyki posypały się jak z rękawa: Voicetracker na C-64, StarTrekker, Noise Trakcer czy ProTracker na Amidze, FastTracker i Screamtracker na PC (i całe mnóstwo innych "grajków"). Brać, wybierać, komponować!!! Co można o nich powiedzieć - wielkie możliwości ale... albo brak dokumentacji, albo dokumentacja w języku "za bardzo obcym" jak dla początkujących "Żarów" (informacja dla "niedomyślnych" - to od Jarre'a a nie żarówki!). Takim osobnikom nie pozostawało jak dotąd nic innego tylko długotrwała nauka metodą prób i błędów oraz dręczenie innych, bardziej zaawansowanych komputerowych kompozytorów. Ale od dziś mają już oni alternatywę: polskiego AKORD-a. Program ten, mówiąc ogólnie, nie odbiega złożonością obsługi i swoimi możliwościami od swoich słynnych zachodnich odpowiedników. Ma natomiast nad nimi tę niewątpliwą przewagę, że wszelkie opcje i komunikaty w jego obrębie są po polsku, a ponadto do programu dołączona jest obszerna, również polska instrukcja. Jest ona wystarczająco szczegółowa, by nawet zupełnie "zielony" osobnik (i nie myślę tu o ufoludkach) mógł po szybkiej lekturze zacząć bawić się w kompozytora. Naturalnie nie gwarantuję, że po jej lekturze będziecie komponować odlotowe songi, ale na pewno będziecie wiedzieć jak się do tego zabrać.

A oto z konieczności (brak miejsca!!!) skrótowy opis możliwości Akorda: - możliwość odtwarzania utworów w kilku najpopularniejszych formatach: MOD, S3M, XM - zgrywanie skomponowanych utworów w formacie TGM i MOD - max. 16 dostępnych kanałów - dowolna (zależna tylko od ilości wolnej pamięci) długość sampli (czyli brzmień instrumentów) - możliwość odtwarzania sampli w formacie WAV i RAW (także tych z Amigi) - możliwość wykorzystywania sampli 16 i 8-bitowych. - możliwość wykorzystywania sprzętowego syntezatora kart Gravis

> *"Zabaw się w kompozytora... to wcale nie jest trudne, gdy masz pod ręką ten program. Stosunkowo prosta obsługa i duże możliwości kreowania własnych kompozycji."*

Ultrasound - praktycznie dowolna długość frazy (bingo!) - możliwość wykorzystania w jednej kompozycji 254 (!) instrumentów (bingo x2!) - ułatwiona edycja ścieżek perkusji - możliwość grania z klawiatury wybranym brzmieniem, tak akordami jak i pojedynczym dźwiękiem - edycja dźwięku (obwiednia, głośność), transpozycja, strojenie, dodawanie programowych efektów typu wibrato, portamento itp. - tworzenie własnych banków instrumentów - możliwość obróbki samplowanego dźwięku - dodawanie sprzętowych efektów: pogłos, echo, flanger - regulacja tempa odtwarzanego utworu

Do tego dochodzą naturalnie dodatkowe możliwości dotyczące edycji samego utworu, a mianowicie działania typu kopiowanie wybranej ścieżki, frazy, odtwarzanie danego kanału lub frazy, odtwarzanie tejże ścieżki czy



Na pierwszy rzut oka wygląda to dość przerażająco... ale na szczęście jest to tylko pierwsze wrażenie. Po kwadransie albo dwóch program ten nie będzie miał przed tobą żadnych tajemnic...

frazy od wybranego miejsca... i tak dalej. Nie będę Was zanudzał szczegółowym wymienianiem wszystkich możliwości programu - uwierzcie na słowo, że jest ich naprawdę mnóstwo i wszystkie są szczegółowo, i co ważne - jasno i zrozumiale nawet dla laika, opisane w dokumentacji.

Akord, podobnie jak niemal każdy program przeznaczony dla muzyka-amatora, nie zapisuje dźwięku w postaci nut na pięciolinii. No cóż - na tym trzeba się znać. Zamiast tego zapamiętuje wprowadzone brzmienia w postaci szeregu liter i liczb uszeregowanych w pionowych słupkach czy tabelach. Każda tabelka odpowiada jednemu kanałowi, zaś ogół wszystkich tabel tworzy frazę (o niej za chwilę).

z klawiatury, ale w niektórych sytuacjach można posłużyc się myszką (prywatnie jednak wolę "gołą" klawiaturę). Na dyskietce z programem otrzymasz dodatkowo kilka gotowych kompozycji (np. "Kotek") oraz nieco gotowych brzmień, no i wspominaną przeze mnie polską instrukcję obsługi. Dodatkowo program zawiera opcję "pomocy" i to w formie hipertekstu, co zapewnia duży komfort podczas lektury. Ja niestety posiadam 1-szy stopień "muzykalności" (tzn. odróżniam kiedy grają a kiedy nie), więc fakt, że po dziesięciu sekundach odtwarzania mojego modułu w pokoju zrobiło się nagle dziwnie pusto, nie traktujcie jako anty-reklamy Akordu. Sprawa jest prosta: facet z talentem zagra nawet na

Na pierwszy rzut oka zapis taki wydaje się bardzo skomplikowany, np. co oznacza komenda C-3 005 40 C000? Ale od czego polska instrukcja! I nagle wszystko okazuje się proste: C-3 oznacza dźwięk "c" (czyli "do") zagrany w trzeciej oktawie, na instrumencie nr 05, o poziomie głośności 40, zaś komenda C0 powoduje zakończenie odtwarzania danej frazy. Pozostałe cyfry służą do zapisywania wartości niektórych komend (np. szybkości wibrata). Naprawdę - to tak jak z diabłem: nie jest takie straszne jak wygląda. A jeśli ktoś pragnie czegoś bardziej klasycznego, to zawsze może włączyć screen klawiatury syntezatora i pograć sobie "z ręki". Nawiasem mówiąc szkoda, że w tym programie (o ile zdołałem się zorientować) nie ma dość przydatnej funkcji "playback", która umożliwia - niczym taśma magnetofonowa - zapis efektowniejszych improwizacji (i to w formie akordowskich komend). Czasem dużo łatwiej jest coś zagrać "a vista", a potem tylko doszlifować, niż mozolnie wklepywać kolejne komendy... Wprowadzając na ekran edytora kolejne dźwięki, naturalnie na dowolnym kanale, tworzymy frazę, która jest podstawową jednostką tworzącą utwór. Każda fraza posiada własny numer. Mając już kilka gotowych fraz łączymy je w jedną całość za pomocą edytora fraz. I oto mamy już gotowy utwór. Wystarczy tylko nadać mu tytuł, napisać kilka słów dla potomności (w edytorze wiadomości) i zgrać na dysk. A potem zachwycić rodzinę lub zacząć robić karierę na scenie komputerowej (Smuggler od razu zastrzega się, by NIE nadsyłać mu do oceny swoich kompozycji - a to asekurant).

Program współpracuje z kartami standardu GUS i SoundBlaster (oraz ich klonami). Wszystkie komendy i polecenia wprowadza się

grzebieniu, a takim jak ja nie pomoże nawet firmowy zestaw Fairlighta i Yamahy razem wzięty. Ale sam fakt, że zdołałem złożyć razem te dźwięki i frazy oznacza, że każdy z Was może zrobić to co najmniej równie dobrze - a najpewniej dużo lepiej.

JERZY POPRAWA

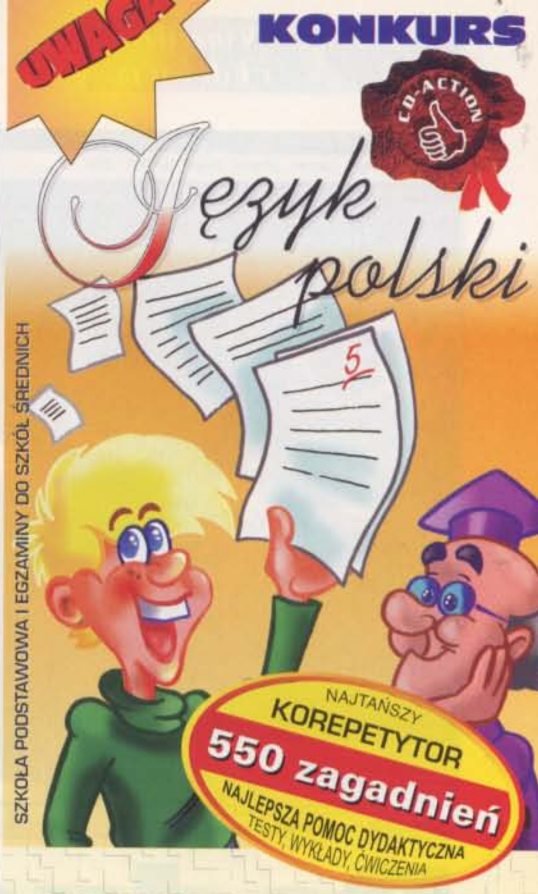
Akord
Wit Soft

Dystrybutor
Wit Soft
☎ (012) 215511

Minimalna konfiguracja
386 DX, 4 Mb RAM, VGA, GUS, SB

Cena
35,00 zł

UWAGA! KONKURS



CO PROGRAM POTRAFI ?

- uczy elementarnych zasad j.polskiego,
- kontroluje i ocenia postępy w nauce,
- przygotowuje do egzaminów wstępnych do szkół średnich,
- drukuje testy egzaminacyjne,
- prezentuje wiedzę w atrakcyjnej formie,

Polonista
INTENSYWNY KURS JĘZYKA POLSKIEGO

SZANOWNY KLIENCIE !

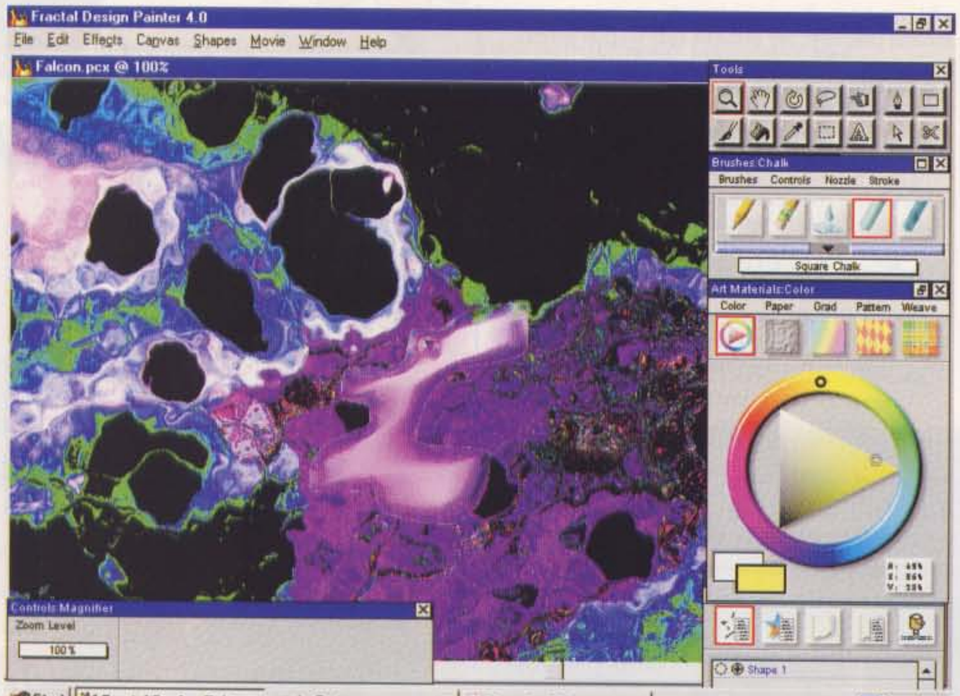
Trwa wielka wrześniowa promocja programu. Kupując **Polonistę** bierzesz udział w losowaniu atrakcyjnych nagród. Szczegóły w sklepach i hurtowniach na terenie całego kraju.

tylko 35,00

Cena detaliczna (wysyłkowa)

FATERBIT Agencja Informacyjno-Handlowa
Danuta Dudek
55-200 OŁAWA
ul. B.Chrobrego 20c/15
tel./fax (071) - 1 - 341 - 08

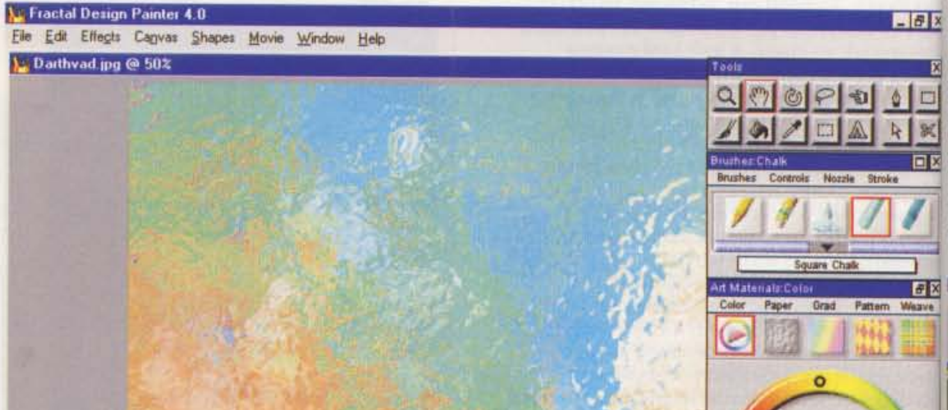
© 1996 Fatebit D.Dudek
dtp Darek Tomanik



Pędzel Leonarda

Klasyczne malarstwo opierało się na dwóch czynnikach: talencie i warsztacie. Talent, jak wiadomo, jest cechą wrodzoną - albo się z talentem rodzimy, albo nie; natomiast warsztat można sobie wypracować w trakcie długotrwałej praktyki. Nieco inaczej wygląda ta kwestia w przypadku grafiki komputerowej, gdzie na jakość dzieła wpływa dodatkowo umiejętny wybór oprogramowania. Możliwości dzisiejszych systemów pozwalają na otrzymywanie za pomocą maszyn coraz doskonalszych efektów wizualnych, jednak artystów próbujących zainstalować w swoich pracowniach nowe narzędzie (komputer) często odstrasza bariera stwarzana przez interfejsy większości znanych programów malarskich, które opierają się na cyfrowej reprezentacji obrazu i procesów jego tworzenia.

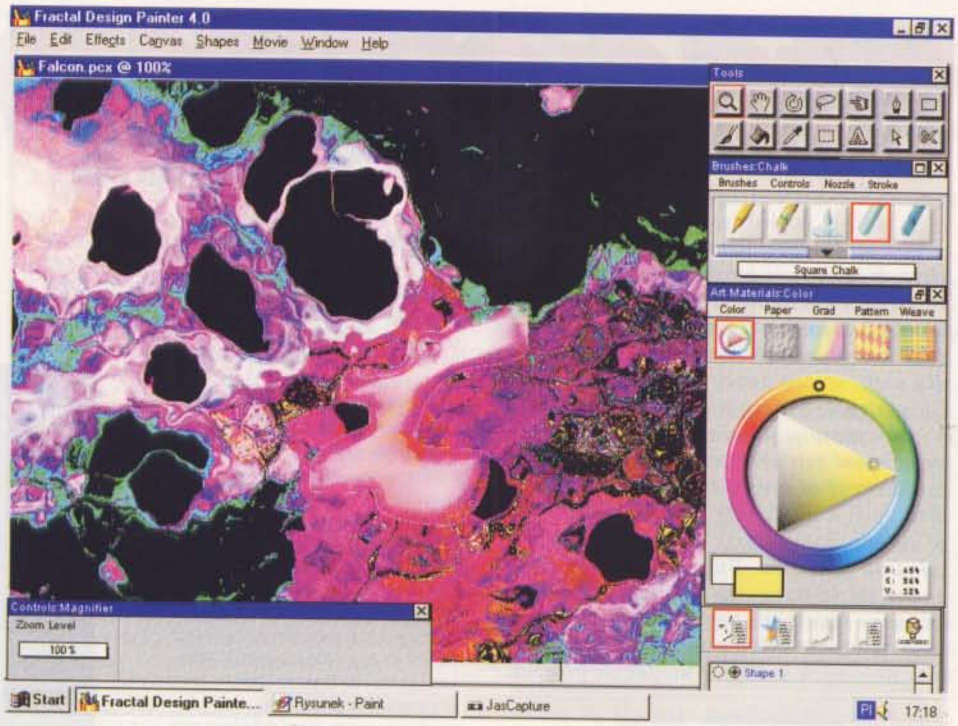
Fractal Design Painter jest produktem rewolucyjnym. Chyba po raz pierwszy projektantom oprogramowania tej klasy udało się w równie perfekcyjny sposób zasymulować działanie tradycyjnych przyborów graficznych, a także wygląd użytych w procesie twórczym materiałów (faktura papieru, rodzaj farby, połyskliwość wypełnień itp.). Artyści posługujący się na codzień pędzlem, piórkiem i węglem mogą, opierając się na intuicji i wyrobionych nawykach, w bardzo krótkim czasie opanować obsługę programu. Dodatkowo otrzymują szeroką gamę narzędzi wspomagających ich pracę i pozwalających na automatyczne generowanie pewnych elementów obrazu oraz uzyskiwanie efektów specjalnych (wśród tego typu narzędzi spotkałem między innymi opcję Auto Van Gogh, stylizującą obraz na dzieło impresjonistyczne). Podstawowym składnikiem interfejsu programu jest zestaw palet, na których rozmieszczone są dostępne narzędzia oraz rozmaite opcje pozwalające konfigurować parametry tychże narzędzi oraz całego otoczenia. Wygląd, liczba i rodzaj widocznych na ekranie palet zależna jest od bieżącej operacji i od dokonanych wcześniej ustawień. Proces tworzenia grafiki składa się z etapów podobnych do tych, jakie towarzyszą pracy tradycyjnego artysty. Po pierwsze należy wybrać rodzaj papieru stanowiącego tło oraz jego format. Możemy przy tym użyć w charakterze podkładu na przykład gotowych tekstur, wypełnień mozaikowych lub losowo podzielić kanwę na nieregularne wielokąty. Kolejnym krokiem jest wybór typu operacji, jaką zamierzamy wykonać, czego dokonujemy za pośrednictwem palety narzędzi. Wśród możliwych operacji znajdziemy między innymi wybór obiektów, zaznaczanie obszarów, rysowanie, wypełnianie, wprowadzanie tekstu, obracanie papieru i wiele innych. Po wybraniu trybu rysowania możemy z kolei zdefiniować rodzaj używanego w tym procesie narzędzia. Przygotowana tu paleta wyboru pędzla zawiera oprócz typowych elementów w rodzaju ołówka, piórka, aerografu, flamastra czy pędzla także tak niecodzienne przybory jak tubka, z której wyciskamy farbę bezpośrednio na podłoże, krople wody rozmywające barwy naniesione uprzednio czy bliżej nieokreślona ciecz (liquid). Każde z wymienionych (a także pozostałe) narzędzi posiada mnóstwo dodatkowych

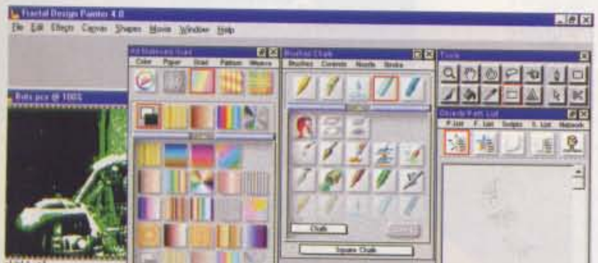


parametrów, których zdefiniowanie pozwala na uzyskanie efektu maksymalnie zbliżonego do tego, co chcielibyśmy otrzymać (np. kształt i rozmiar pędzla, kąt jego układania czy twardość ołówka). Bardzo spodobał mi się sposób, w jaki możemy decydować o kolorze linii i wypełnień. Na palecie wyboru materiału znajduje się pierścień reprezentujący tęczę barw oraz trójkąt, w którym prezentowane są odcienie danego koloru podstawowego. Wybór barwy polega na ustawieniu znacznika w odpowiednim miejscu pierścienia (przez co definiujemy kolor podstawowy), a następnie wybraniu nasycenia (odcienia) w trójkącie wyświetlonym wewnątrz pierścienia. Oprócz wypełniania jednolitym kolorem dysponujemy

"Gdyby mistrz Leonardo mógł korzystać z Fractal Design Paintera, na pewno wyrzuciłby sztalugi, pędzle, farby i całymi dniami przesiadywałby przed ekranem monitora. Miałby czystsze ręce, nie wydawałby majątku na materiały, może wcześniej popsułby mu się wzrok. Całe szczęście, że w epoce Renesansu nikomu nie śniły się komputery, bowiem dzisiaj niewiele zostałoby z grafik drukowanych na papierze, a trudno wyobrazić sobie muzeum, w którym rolę eksponatów spełniałyby twarde dyski zawierające zapisane cyfrowo obrazy. I jeszcze jedno - nikt nie potrafiłby odróżnić kopii od oryginału."

rozmaitymi teksturami, wypełnianiem gradientowym (w wielu odmianach), fakturami i wzorcami. Dla zwolenników precyzji przewidziano możliwość kreślenia za pomocą dowolnego narzędzia linii, krzywych, figur geometrycznych, łuków i innych regularnych kształtów. Możemy także wybrać dowolny obszar ekranu, a następnie wypełnić go używając jednej z wyżej opisanych metod. Użytkownicy programów do przetwarzania obrazu (np. Photo Shop) twierdzą, że jednym z najważniejszych wyznaczników jakości tego typu produktów jest ilość i jakość filtrów





i efektów graficznych. Fractal Design Painter, mimo że nie jest typowym programem do image processingu, zawiera imponujący zestaw efektów, wśród których możemy spotkać prawdziwe rodzynki jak chociażby wspomniany już Auto Van Gogh czy równie interesujący i równie rzadko spotykany Blobs. Warto zwrócić uwagę także na opcję pozwalającą na dodanie do dowolnego obiektu (także pojedynczych liter) cienia o zdefiniowanej długości, przejrzystości i innych parametrach. W tak powierzchownym opisie nie sposób zawrzeć nawet drobnej części informacji dotyczących imponujących możliwości Fractal Design Paintera (jak chociażby bardzo rozbudowany moduł pozwalający tworzyć i edytować animacje). Sądzę, że instrukcja użytkowania programu mogłaby stanowić opasłą księgę o tysiącach stron. Nie oznacza to jednak, że program jest trudny w obsłudze - przeciwnie, jak już wspomniałem, sposób jego obsługi jest bardzo naturalny i może się w dużej mierze opierać na intuicji. Dlatego można bez wahania polecić go zarówno artystom nie mającym wielkiego doświadczenia w pracy z komputerem, jak i zaawansowanym grafikom, dla których może stanowić lepsze od dotychczas używanych narzędzie. Oczywiście, aplikacja o tak rozbudowanych możliwościach ma także spore wymagania sprzętowe - minimum 486 100 MHz z 12 MB RAMu i dobrą kartą SVGA. Warto posiadać monitor 17 calowy pracujący w rozdzielczości 1024x768 w trybie True Color i specjalną tabliczkę z piórem świetlnym umożliwiającą wierną symulację rysowania pędzlem (myszka nie spisuje się w tej roli rewelacyjnie). Ale cóż, jeszcze do niedawna aplikacje stojące na tak wysokim poziomie były dostępne tylko na profesjonalnych stacjach roboczych: czyżby dzisiaj każdy mógł zostać artystą? Chyba jednak nie, gdyż nawet używając Fractal Design Paintera musimy wykazać się talentem.

JAN JANKOWSKI

CD-ACTION

Fractal Design Painter 4.0

Fractal

Dystrybutor

KSK
(032) 1573957

Minimalna konfiguracja

486 DX/100, 12 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

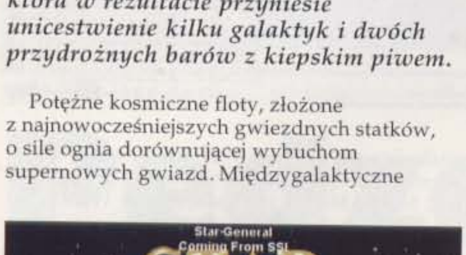
608 $

Gwiezdny wygaszacz

PEŁNA KOMERCYJNA WERSJA 100%

Witam wszystkich miłośników gier strategicznych, a mówiąc dokładniej zwolenników super strategii Star General. Oto dla wszystkich zainteresowanych tematem, i nie tylko dla nich, screen saver właśnie z tej gry. Ci wszyscy, którzy nie mają pojęcia o czym mówię, powinni czym prędzej przeczytać ten artykuł i naprawić błąd, tzn. zagrać w wyżej wymienioną strategię, a następnie zainstalować w swoim komputerze saver, o którym właśnie tu mowa. Być może okaże się, że będzie to początek wielkiej kampanii, która w rezultacie przyniesie unicestwienie kilku galaktyk i dwóch przydrożnych barów z kiepskim piwem.

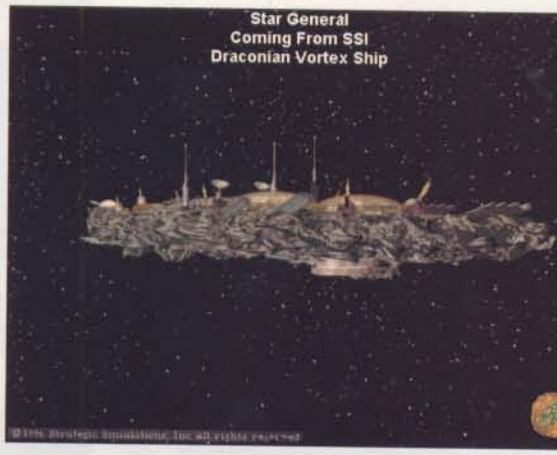
Potężne kosmiczne floty, złożone z najnowocześniejszych gwiezdnych statków, o sile ognia dorównującej wybuchom supernowych gwiazd. Międzygalaktyczne



bitwy, podczas których w pył obracają się całe planety. Wielcy generałowie, pod których dowództwem cała ta gwiezdna machina puszczana jest w ruch. Oto świat, w którym wojna i władza zlewają się w jedno, nadając mu jedynego i niepowtarzalnego uroku. Niestety jednak wszystko co dobre, kiedyś się kończy i przychodzi taki czas, gdy trzeba przerwać kosmiczne podboje, zamknąć fabryki, wysłać ludzi na urlopy, przeprosić poszkodowanych, zaparkować niszczyciele, wrzucić drobne do parkometra, kupić skrzynkę piwa i zabrać się do roboty ... czyli do następnej gry. No tak, ale nasze myśli wciąż powracają do ukochanej ... gierki, chciałoby się popatrzeć na mknące niszczyciele, wirujące bazy kosmiczne i w ogóle podziwiać kolorową grafikę i piękne plenery kosmicznej pustki. Nic prostszego, wszystko to oferuje nam pewien program, który przypadkiem jest screen saverem, czyli popularnie zwanym wygaszaczem ekranu, pochodzącym z tej właśnie gry. A co w nim ciekawego znajdą wszyscy miłośnicy strategii? Nic, oprócz miłych dla oka pojazdów, których użycie może wiele zmienić w historii niejednej, prowincjonalnej planetki. Na początek szaleństwa warto zatroszczyć się o jakąś tapetę pod popularne okienka, bardzo miła rzecz, a przy tym inspirująca, aż ma się chęć wskoczyć do najbliższego autostopu

"Niszczyciele gwiezdnej floty ochronią Twój monitor!"

i przelecieć nim lotem koszącym przez galaktykę, po drodze wstępując do kilku barów rzecz jasna. Tło dla ikonek mogą stanowić nie tylko statki, ale i plansze z gry, na których widoczne są walczące floty, ginące planety i odbicie naszej zdziwionej facjaty na tle czarnej pustki, rozjaśnianej przez jasne rozbłyski gwiazd. Jeszcze szczerbaty uśmiech, mały zez, głupia mina i przechodzimy dalej.Wygaszacz ekranu to z kolei jeszcze większa frajda, ponieważ możemy tu sobie zafundować nie tylko ładne obrazki nadniebnych skuterów, ale także prawdziwy pokaz całych flot, ustalamy tylko co ile sekund chcemy widzieć następny model i gotowe, nasze oczy atakowane będą przez coraz to nowe zabawki wielkich generałów. Nam nie pozostanie zaś nic innego, jak odeprzeć atak, czyli znowu włączyć grę i ruszyć do akcji, ku chwale ojczyzny, która nawiasem mówiąc i tak już leży w gruzach, ale to akurat nie ma wielkiego znaczenia - wojna to wojna, a o co? Szczegóły nie są ważne, a jeśli ktoś ma jakieś uwagi, niech



się z reklamacjami zgłosi do głównego pancernika dowodzącego, tam otrzyma szybką odpowiedź, wprost z lufy prywatnego działka fotonowego naszego ukochanego dowódcy. Jakieś pytania? Podsumowując ten uczony wywód, screen saver nie należy do rewelacji, pozbawiony jest animacji, nie wnosi też nic nowego do tematu, ale trzeba przyznać, że prezentuje się bardzo ładnie. Bez względu jednak na wszystko, warto zainstalować jakikolwiek screen saver w swoim komputerze, to się wszystkim opłaca, a w szczególności naszym oczom i monitorowi. Szerokiej drogi ... mlecznej.

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI

Podobnie jak i w innych programach tego typu, tak i w tym screen saverze możemy modyfikować wygląd ekranu w Windows.

Star General - Screen saver

Mindscape

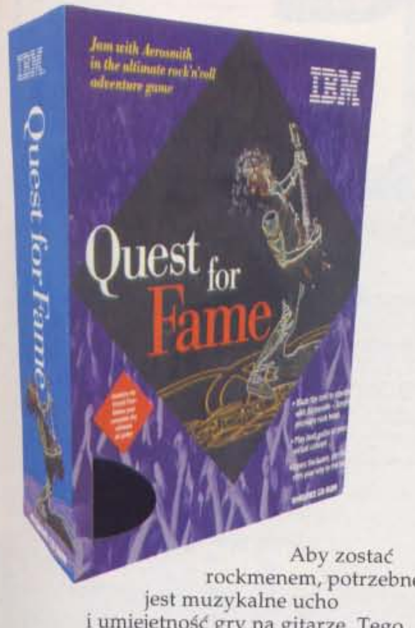
Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Mindscape
☎ (0044) 1444246333
fax (0044) 1444248996

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM
Windows 95

ROCK'N'ROLL!!!



Twórcy symulatorów doprawdy stają na głowie, by zaskoczyć nas jakimś nowym pomysłem. Czym to już człowiek nie był: kierowcą, pilotem, kapitanem U-boota, burmistrzem, żołnierzem, właścicielem restauracji, menadżerem zespołu rockowego albo... stop! No właśnie - skoro już byliśmy menadżerami, to może by tak zobaczyć, jak to wszystko wygląda od drugiej strony? Może by tak zostać gwiazdą rocka... Hm, czemu nie? Tego jeszcze nie było! Jedyną okazją do zrobienia światowej kariery rockmena jest gra QUEST FOR FAME firmy Virtual Music Entertainment.

Aby zostać rockmenem, potrzebne jest muzykalne ucho i umiejętność gry na gitarze. Tego pierwszego niestety nie znajdziecie w pudełku z grą, natomiast gitarę elektryczną znajdziecie... w sklepie. Producenci (sknerusy) dołączyli do gry tylko niewielki element wyposażenia rockmena - kostkę do gry na gitarze (ale za to z kabelkiem). O co w tym wszystkim chodzi, co to za dziwactwo? - spytacie się zapewne. Po podłączeniu do komputera wyżej wymienionego urządzenia z kabelkiem, możecie za jego pomocą grać na jakiejkolwiek namiastce Stratocastera czy Gibsona. Autorzy sugerują użycie... rakiety tenisowej, ja jednak twórczo wykorzystałem do tego krawędź biurka (ujdzie, aczkolwiek trudno je nastroić). Myślicie, że żartuję? Wcale nie! Waszym głównym zadaniem będzie bowiem ostre rockowe łojenie! Zaczynamy od treningu: najpierw usłyszycie odpowiednią sekwencję gitarową (sami ustalacie, czy ma to być partia solowa, czy może ciężki riff, sami też wybieracie gatunek muzyki: blues, rock, funky itp). Potem następuje nabicie na perkusji i musicie za pomocą kostki odtworzyć RYTM (nie melodię! - stworzeniem jej, jak i wszystkich efektów, odpowiedniego oprzyrządowania naszej "gitary" zajęli się producenci programu) zagranej sekwencji. Wbrew pozorom nie jest to proste zadanie, ale ćwiczenie czyni mistrza. Na początku, rzecz jasna, wysłuchacie kilku mało pochlebnych komentarzy rozmaitych luźnych kolesi o swoich uzdolnieniach i zostaniecie odesłani do stu diabłów, ale kiedyś (miejmy nadzieję) poczujecie bluesa (albo rocka) i komputer uzna,

> *"Rockowa jazda bez trzymanki. Poznaj życie rockmena! Ruszaj w światowe tournee wraz z zespołem Aerosmith!"*

że Wasze ucho nie jest z dębu (komputer ocenia i punktuje bowiem zgodność Waszego grania z oryginalnym tematem). I najtrudniejsze już za Wami. A potem to z górki - kilka dżemików w garażu, potem wraz z lokalną kapelą będziecie wystawiać na ciężką próbę bywalców klubów nocnych, a po jakimś czasie - jak w bajce - pojawia się gość z gębą, z której łatwo wyczytać, ileż to litrów whisky i innych używek skonsumował jej posiadacz (skądinąd facio z kapeli Aerosmith) i zaproponuje Wam dołączenie do ich zespołu. A wtedy to już czad - pełne stadiony, dźwięk mierzony w tysiącach watów, piszczące panienki, strumienie alkoholu... a nie, tego już nie ma (ale można sobie zasymulować... to nie jest sugestia, proszę rodziców czytelników, gdzieżby!). Jak się dobrze spiszesz, to otrzymasz pochwałę z ust ich frontmana. A jak będziesz fuszerował...lepiej nie mówić! It's only rock'n'roll!

Wizualnie (i dźwiękowo) pełna rewelacja i interakcja. Mnóstwo sekwencji video, 11 interaktywnych scen, czadowa pełnoekranowa grafika no i ten dźwięk!!! Między innymi (oprócz Waszych żałosnych prób wymiatania na wiośle) usłyszycie 11 songów Aerosmith - na przykład takie hity jak Love in Elevator, Dude Looks Like a Lady czy Livin' on the Edge. W sumie jest to niemal godzinna składanka czystego ostrego rockowania i już choćby po to warto mieć tę grę.

W QFF przewidziano cztery stopnie trudności oraz możliwość ustawienia sobie, czy gramy lewą czy prawą ręką. Jeśli granie na rakiecie tenisowej psuje Wam iluzję, to zajrzyjcie do wirtualnego sklepu (na tymże kompakcie). Jeśli macie takie pragnienie, to za całkiem nie-wirtualną gotówkę możecie sobie zamówić prezentowane tam gadżety - m.in pełnowymiarową atrapę gitary elektrycznej. Pomysłowość producentów w wyciąganiu pieniędzy od graczy budzi tutaj moje prawdziwe uznanie!

Sama gra jest OK, choć nie ukrywam że jej grywalność po kilku godzinach, gdy już znudzi się nam stukanie kostką po stole, dość wyraźnie dołuje. No ale kto powiedział, że życie gwiazdy rocka jest usłane różami i fascynujące? (choć wątpię, by akurat to przesłanie było motywem do stworzenia Quest for Fame). Tę grę należy traktować raczej jako ciekawostkę, próbę odmiennego potraktowania pojęcia "gra interaktywna". Pomysł z podłączonym do komputera "dynksem" zasługuje na duże uznanie. Szczególnie, gdy człowiek pomyśli sobie o np. symulacji zarządzania agencją towarzyską (hm hm - co tam byłoby do podłączenia???). Lepiej nie myśleć - ale pomarzyć można!

UGLY JOE

A w ramach ciekawostki i a'propos naszego dążenia do Europy - instrukcja do tej gry napisana jest bodaj w dwudziestu kilku językach, w tym po chińsku, japońsku (dużo błędów, he he), hebrajsku, fińsku, litewsku, estońsku i łotewsku. A w jakim języku jej NIE napisano? Wiadomo - po polsku ani słówka. Baaardzo śmieszne.

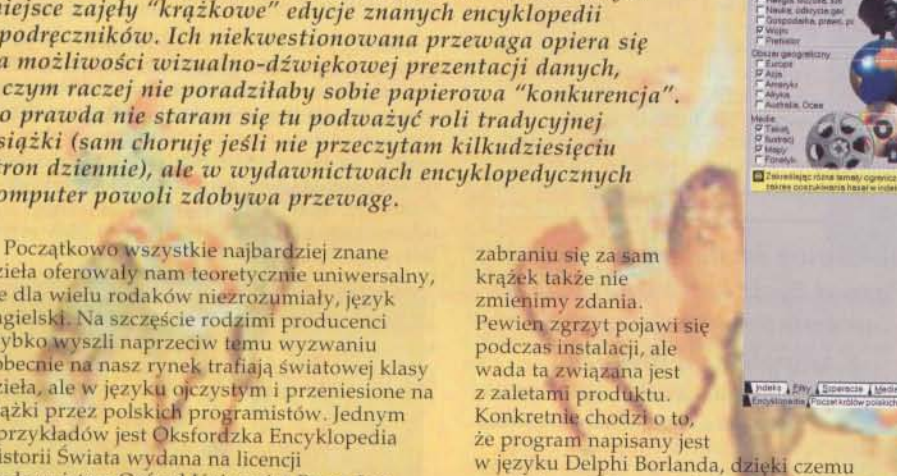
Quest for Fame
Virtual Music Entertainment/ IBM/BMG
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
BMG
☎ (0044) 1713847657
fax (0044) 1713044045
Minimalna konfiguracja
486 DX/33, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, SB
Cena
☎

Borland i Łokietek

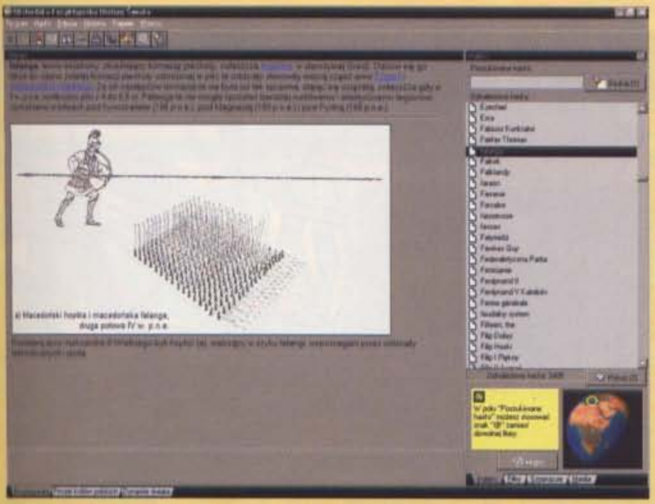
Epoka CD-ROM na dobre wkroczyła do naszych domów. Wraz z nią z naszych półek zaczęły znikać książki, których miejsce zajęły "krążkowe" edycje znanych encyklopedii i podręczników. Ich niekwestionowana przewaga opiera się na możliwości wizualno-dźwiękowej prezentacji danych, z czym raczej nie poradziłaby sobie papierowa "konkurencja". Co prawda nie staram się tu podważyć roli tradycyjnej książki (sam choruję jeśli nie przeczytam kilkudziesięciu stron dziennie), ale w wydawnictwach encyklopedycznych komputer powoli zdobywa przewagę.

Początkowo wszystkie najbardziej znane dzieła oferowały nam teoretycznie uniwersalny, ale dla wielu rodaków niezrozumiały, język angielski. Na szczęście rodzimi producenci szybko wyszli naprzeciw temu wyzwaniu i obecnie na nasz rynek trafiają światowej klasy dzieła, ale w języku ojczystym i przeniesione na krążki przez polskich programistów. Jednym z przykładów jest Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata wydana na licencji wydawnictwa Oxford University Press. Już widząc nazwę licencjodawcy wiemy, czego można się spodziewać. Takie wydawnictwo raczej nie uraczyłoby nas czymś wtórnym. I rzeczywiści - pozytywne wrażenie pogłębia się w miarę bliższych oględzin encyklopedii. Estetyczne pudełko robi dobre wrażenie, tak samo jak twardo oprawiona instrukcja, po zabraniu się za sam krążek także nie zmienimy zdania. Pewien zgrzyt pojawi się podczas instalacji, ale wada ta związana jest z zaletami produktu. Konkretnie chodzi o to, że program napisany jest w języku Delphi Borlanda, dzięki czemu wygląda wyjątkowo ładnie, ale do jego uruchomienia konieczna jest instalacja tzw BDE, która obywa się po angielskim (tego nie dało rady zmienić, bynajmniej z powodu lenistwa programistów). Wystarczy jednak spokojnie klikać OK i przebiegnie ona bezkonfliktowo. Encyklopedia, ku chwale jej twórców działa nie tylko w systemie Windows 95, ale również w 3.1, dzięki czemu dostępna jest szerszemu gronu użytkowników. Wymagania sprzętowe programu są jednak dość duże: na 486 DX 100 chodził raczej wolno.

Po dokonaniu instalacji przywita nas efektowny panel główny. Wygląda dość enigmatycznie i raczej przypomina program użytkowy, ale jest czytelny dzięki podpisanym po polsku ikonkom "speed bara" i umieszczonym na dole zakładkom. Widać tu poważne podejście do sprawy. Encyklopedia służy do nauki, a nie do zabawy i w związku z tym duża ilość kolorowych ozdobników raczej by przeszkadzała. Zamiast tego mamy czytelny niebieski ekran (podobno najłatwiej się skoncentrować - dlatego wszystkie edytory dla programistów mają niebieskie tło) i biały podkład pod listą haseł. Funkcjonalność programu jest jednak bezdyskusyjna. Najbardziej godne pochwały są zaawansowane opcje "filtra" pozwalające nie tylko na wyszukanie słów zawierających zadany ciąg



> *"Aby dostać się na studia do Oksfordu, potrzeba czegoś więcej, niż tylko encyklopedii, ale w zakresie szkoły podstawowej wystarczy ona w nadmiarze, a uczniom szkół średnich także ma sporo do zaoferowania. Tak, tak wyglądają początki drogi do takiego All Souls College..".*



Wojska Aleksandra Wielkiego to była naprawdę niezła ekipa. Falanga była swego czasu największą potęgą starożytnej Grecji. O tym i nie tylko o tym możecie sobie poczytać w opisanej Encyklopedii.

liter, ale również zawężenie wyszukiwania do określonych kategorii tematycznych czy obszaru geograficznego. Odnośnie graficznego układu ekranu też możemy wprowadzać własne innowacje, np. listę haseł można

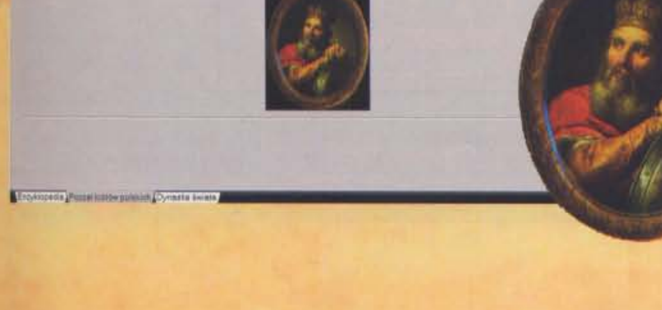
umieścić po wybranej stronie ekranu. Jako kolejną ciekawostkę mamy też opcję notatek, dzięki której sami możemy poczuć się autorami encyklopedii.

Program oferuje nam cztery opcje. Pierwszą z nich jest oczywiście encyklopedia. Mamy tu pokaz naprawdę świetnego zastosowania rozwiązania będącego ulepszeniem tzw. hipertekstu. W praktyce wygląda to w taki sposób, że najeżdżając myszą na podświetlony w tekście wyraz czy pojęcie (znane z helpów odsyłacze) ujrzymy poniżej właściwego tekstu ten dotyczący odsyłacza. Możemy też konwencjonalnie kliknąć na odsyłaczu, a jego tekst ukaże się na głównym ekranie. Z tego miejsca dostępne są również mapy, obrazki czy filmy dotyczące interesującego nas tematu (oczywiście nie dla wszystkich), a prawidłową wymowę nazwisk czy nazw pojawiających się w tekście może nam odczytać lektor. Jak już wspomniałem do dyspozycji mamy rozbudowane opcje wyszukiwania. Oprócz tego możemy też zwyczajnie wyświetlić wszystkie hasła rozpoczynające się określoną literą czy też ciągiem liter. Tutaj uwaga: dowolny znak zastępuje @, a nie znana z DOS-a *.

Drugi z elementów encyklopedii to nasz rodzimy akcent, czyli poczet królów i książąt polskich. O każdym z nich możemy przeczytać krótką notkę i obejrzeć portret pędzla mistrza Matejki. Informacje o każdym królu nie grzeszą szczegółowością, ale obejmują wszystkie najważniejsze fakty.

Kolejna część programu to dynastie świata. Tutaj możemy dowiedzieć się o datach panowania władców Asyryjskich, Rzymskich, a nawet Czeskich i Polskich. W tym miejscu wdarły się jednak dwa błędy. Jeden drobny, ale drugi dość istotny. W przypadku królów Babilońskich, których pierwszy człon imienia był jednocześnie imieniem patronującego im boga, a pozostałe - ich własnymi imionami, tylko pierwszy człon jest pisany dużą literą. Natomiast w Polskiej dynastii Piastów Bolesław Chrobry, Mieszko Stary i wielu innych umieszczeni są w rubryce: książęta, a królów z dynastii Piastów mieliśmy według programu dwóch: Władysława Łokietka i Kazimierza Wielkiego. Są to jednak jedyne zauważone przeze mnie błędy, a historię, nie wiem jak to zabrzmi, znam w miarę dobrze.

Ostatnim, a zarazem jednym z efektowniejszych elementów encyklopedii jest panel "media", gdzie możemy posłuchać muzyki etnicznej z różnych regionów świata (naprawdę rewelacyjna) oraz obejrzeć filmy z polskim podkładem dźwiękowym. Muzyka będzie działać nawet wtedy, gdy przełączymy się z powrotem na inny panel. Utwory oferowane przez program z pewnością zafascynują nie tylko fanów Dead Can Dance i jedyne, co można im zarzucić, to to, że nie są zapisane w formacie audio tylko w plikach *.wav, co odrobinę obniża jakość dźwięku (przy stosowaniu zwykłych głośniczków - niezauważalne).



Trzeba przyznać, że Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata to kawał dobrej roboty. Mimo tych kilku błędów zawiera dużą, jak na komputerową encyklopedię, dawkę wiedzy podanej w przystępny, ale nie prymitywny sposób. Trochę szkoda, że zawiera ona tylko dane do 1800 roku, ale autorzy zapowiadają na grudzień edycję drugiej części: "od 1800 roku do czasów dzisiejszych". Duże brawa należą się za profesjonalny układ

i obsługę encyklopedii oraz umiejętnie opracowaną instrukcję. Na dodatek program kosztuje mniej niż jakakolwiek nowa gra, a na pewno taniej od książkowych encyklopedii. Panów z Pro-Media chciałbym jednak na przyszłość prosić , aby nie używali do wyświetlania obrazków standardowych funkcji Delphi. Są one strasznie wolne i z powodzeniem można samemu napisać lepsze. Poza obrazkami program pracuje jednak w dość szybkim tempie. Jeśli ktoś zdaje w tym roku szkolnym maturę z historii, encyklopedia może być dla niego doskonałym uzupełnieniem informacji z podręczników, poza tym naukę ułatwia szybkie wyszukiwanie zagadnień. Gorąco polecam, czekając na ciąg dalszy.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

CD-ACTION

Oksfordzka Encyklopedia historii Świata

PRO-media CD

Dystrybutor

USER
(012) 666922,
fax (012) 668854

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, Windows, CD-ROM

Cena

120,00 zł

Gdzie mieszka sowa?

Nauka czytania to pierwszy problem, z którym spotyka się dziecko w trakcie edukacji. Zapewne każdy pamięta, jak z ogromną tremą usiłował odczytać napisy głoszące, że Ala ma kota i tym podobne odkrywcze stwierdzenia. Na szczęście obecnie młode pokolenie nie ma już takich problemów, no przynajmniej może ich uniknąć. Od czego programy edukacyjne?

Moje Pierwsze ABC spełnia rolę klasycznego elementarza posiadając dodatkowo kilka ciekawych możliwości. Jak przystało na elementarz, program przede wszystkim uczy liter. Na planszy tytułowej jedzie zabawny pociąg. Każdy jego wagon symbolizuje jedną literę. Pociąg podróżuje po krainie abecadła, każdy z jego pasażerów - literki - zabrał w drogę ulubione wyrazy. Kolory krainy liter są ładnie dobrane - wygląd programu powinien spodobać się każdemu dziecku. Oczywiście: jak multimedia to na całego. Każdy element ekranu, z którym można coś zrobić, wywołuje komentarz lektora, gdy najedziemy na niego myszą (na element, nie na lektora), a także zwiększa się lub zmienia jego kształt. Gwoli informacji dodam, że aby wyjść z programu, należy "depnąć" na zającu, który w odpowiedzi postawi uszy. Po wybraniu określonej literki

> *"Komputery i oprogramowanie spełniają coraz większą rolę w edukacji, począwszy od przedszkola aż po studia. Moje Pierwsze ABC skierowany jest do najmłodszych uczących się."*

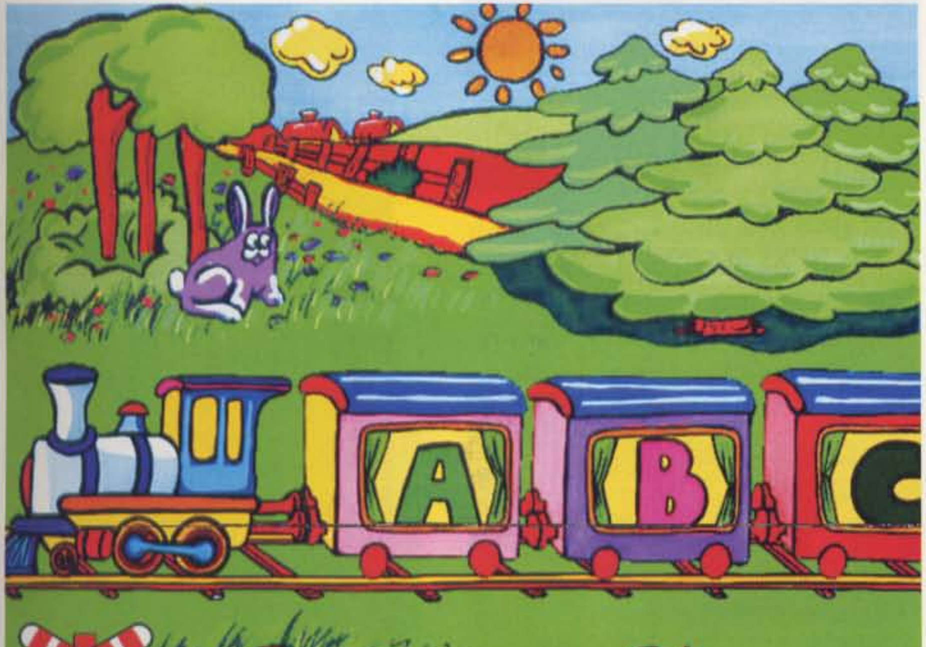
można przejść do właściwego menu. I tutaj program ujawnia swoje możliwości. Na ekranie pokazuje się obrazek z rozmieszczonymi na nim stworzeniami i przedmiotami rozpoczynającymi się na daną literę. Oczywiście nie są one samotne - tło uzupełnia utrzymana w pastelowej kolorystyce sceneria. Po najechaniu myszą na dany przedmiot tradycyjnie odezwie się lektor, swoją drogą bardzo dobry - żadne dziecko nie powinno mieć kłopotów ze zrozumieniem jego słów - to bardzo ważny szczegół. Każdy element okraszony komentarzem ma swoje własne menu, w którym czekają związane z nim (na supeł) zadania. Menu to zajmujący większość ekranu telewizor (bez reklam! Hurrra!), w którym zamiast przycisków znajdują się poszczególne opcje. I tak: pierwsza z nich to tablica. Przedstawia kształt dużej i małej litery. Druga to kamera (dziewięć milimetrów, ogień ciągły i pojedynczy). Nie symbolizuje ona filmu, lecz animacje, naprawdę ładnie zrobione, aczkolwiek trochę zbyt krótkie. Zastanawiam się, czy nie prościej i zabawniej byłoby wstawić w to miejsce klasyczne animacje, znane z telewizyjnych kreskówek, przedstawiające jakieś historie - ale to tylko taka uwaga na boku. Kolejną opcją jest aparat fotograficzny. Tu można obejrzeć zdjęcia dotyczące danego przedmiotu lub postaci. Ostatnia pozycja

Kolorowanki to coś, za czym dzieci przepadają w przeciwieństwie do nauki. Jeśli połączymy naukę z zabawą, otrzymamy sympatyczny elementarz z elementami rozrywkowymi, czyli po prostu Moje Pierwsze ABC.

Telewizor zamiast elementarza. To medium w połączeniu z komputerem usiłuje zastąpić książki we wszystkich dziedzinach. Na szczęście programy edukacyjne wykorzystują komputer do właściwych celów.

telewizorka to ćwiczenia. W tym miejscu możemy pobawić się w układankę, kolorowanie obrazków czy prosty quiz, rozwijający wyobraźnię dziecka np. porównywanie dwóch pozornie takich samych obrazków (dodam tylko, że pokolorowany przeze mnie smok sprawiał wrażenie naćpanego daltonisty, ale żadne dziecko nie powinno mieć z tą czynnością problemu - kolorowaniem rzecz jasna). W trakcie rozwiązywania zadań, dostępne jest menu składające się z czterech kredek, które wysuwają się po najechaniu na nie myszą - kliknięcie oznacza wybranie danej opcji. Generalnie jest to dobry system, ale jeden szczegół potrafi zdenerwować: jazda kursorem w bliższej okolicy wszystkich kredek może zakończyć się serią nakładających się na siebie urywanych komunikatów (a nie "kredkoliozą", jak twierdzi pewien mój niezorientowany w temacie kolega, profesor). Praktycznie nie dałoby się zrobić tego w inny sposób, i nie będę się specjalnie czepiał (robię to w domu na haku), ale mimo to denerwuje. Poza telewizorem jest jeszcze kilka dodatkowych opcji. Wyraz, którego dotyczy plansza może być przesylabizowany (poszczególne sylaby są na bieżąco podświetlane i odczytywane przez lektora - tak tak, tego samego). Lokomotywa oznacza cofnięcie się do poprzedniego ekranu, a po lewej stronie zawsze umieszczone są duża i mała litera, której dotyczą aktualnie wykonywanego ćwiczenia. Formuła programu jest bardzo dobra, choć nie dorównuje jeszcze rozmachem produkcji swoim zachodnim odpowiednikom. Mnóstwo animacji, głosu i dźwięku pomyślanego tak, aby spodobał się dzieciom daje efektowne, przyjemne wrażenia. Ćwiczenia dobrano tak, by bawiły spełniając jednocześnie rolę edukacyjną. O ile dobrze pamiętam jakie możliwości posiadałem mając sześć lat, to zadania mają dobrze wyważony stopień trudności. Nie należy zapominać, że dziecko zawsze chce czuć się starsze niż jest, przez co bardziej infantylne ćwiczenia mogłyby zniechęcić je do programu. Natomiast dzięki odpowiedniemu zestawowi, program nie sprawia wrażenia nie lubianego nauczyciela. Jedyne czego brakuje, to pomocy w nagłych wypadkach. Co prawda w trakcie rozwiązywania zadań jedna z kredek oznaczona jest symbolem i komentarzem "pomoc", ale ku mojemu zdziwieniu, jej użycie powoduje powtórzenie przez lektora celu ćwiczenia. Ogólnie wszystkie opcje robią dobre wrażenie, za wyjątkiem przeglądania zdjęć: tzn. zdjęcia same w sobie są OK, ale odgłos wydobywający się przy ich przełączaniu, a mający imitować trzaskanie flesza, przypomina raczej zacinającego się kałasznikowa. Inne efekty dźwiękowe są natomiast bez zarzutów. W sumie Moje Pierwsze ABC to bardzo dobry program, z powodzeniem zastępujący tradycyjne elementarze (te z nieszczęsną Alą i kotem). Dobrze, że twórcy nie pokusili się o proste przeniesienie na krążek jednego z tzw. "podręczników" w tradycyjnej formie, bowiem indywidualne, w pewnych przypadkach nowatorskie pomysły wprowadzają trochę świeżego spojrzenia na dziecięcą edukację - coś, co z pozoru aż prowokuje do rozmaitych pomysłów, a w ostateczności ogranicza się do błędnego koła Eli i Asa. Duże brawa i oby tak dalej. Uwaga: do programu dołączana jest ankieta, po wypełnieniu i wysłaniu której możemy zakupić pełną wersję z dziesięcioprocentowym rabatem. W tym numerze CDA znajdziecie też kolejny program z tej samej serii co Moje Pierwsze ABC, czyli multimedialną bajkę pt. Przygody króla.

Krzysiek Kaliszewski



CD-ACTION

Moje pierwsze ABC

Optimus Nexus

Dystrybutor

Optimus Nexus
(058) 56 85 94
fax (058) 56 75 09

Minimalna konfiguracja

486 SX, 4Mb RAM,VGA, MYSZ, CD-ROM, WINDOWS

Cena

89,00 zł

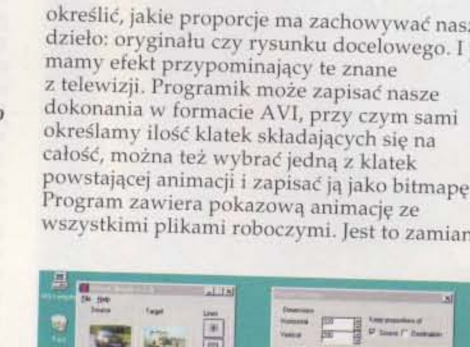
Czas przemian

Idea morfingu jest prosta: bierzemy dwa obrazki i w kilku fazach, na kilku krokach, zmieniamy jeden w drugi. Zasady działania takiego czegoś są już jednak bardziej skomplikowane. Dlatego do tej pory programy do morfingu były, delikatnie mówiąc, niezrozumiałe dla przeciętnego użytkownika. Program HiJaak Morph stara się jednak zmienić tą sytuację.

Ktoś, kto widział jakikolwiek profesjonalny program graficzny, będzie zaskoczony ekranem roboczym HiJaak Morph. Zamiast oczekiwanych okien z tysiącami opcji i ikon dla

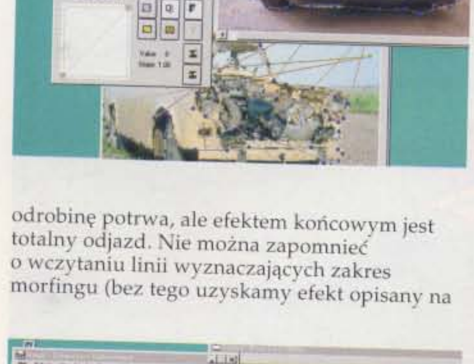
"Czym jest morfing, wie każdy, kto zajmował się grafiką. A kto się nie zajmował, zna sztuczki z najnowszych filmów S-F realizowanych właśnie za pomocą tej metody. Dotąd zabawa w morfing tej jakości była dostępna tylko posiadaczom potężnych stacji graficznych Silicon Graphics, teraz jednak możemy pobawić się w wielkie transformowanie na zwykłym PC-cie."

człowieka bez studiów plastycznych będących najwyższym stopniem wtajemniczenia zobaczymy bowiem dwie ramki i kilka czytelnie podpisanych ikonek. Obszar roboczy programu nie zajmuje nawet połowy ekranu. Obsługę ułatwia dodatkowo rozbudowany, czytelny help napisany zrozumiałym dla każdego językiem. Już na dzień dobry możemy stworzyć nasze pierwsze dzieło za pomocą dosłownie trzech kliknięć myszą. Odbywa się to w taki sposób: klikamy lewym przyciskiem myszy na ramce podpisanej Source. Pokaże się okno eksploratora, w którym wybierzemy obrazek, jaki chcielibyśmy przekształcić. Następnie klikniemy ramkę Destination i w taki sam sposób wybierzemy obrazek będący efektem docelowym. Teraz pozostaje tylko kliknąć przycisk Go! i mamy nasze pierwsze dzieło. Po początkowej euforii musimy jednak przyznać, że efekt nie jest doskonały. Procedura morfingu odbywa się bowiem w ten sposób, że obrazek początkowy jest powoli przesłaniany docelowym, co być może jest efektowne, ale na morfing nie wygląda. Prawdziwa praca z przekształcaniem jest niestety trudniejsza. A więc do roboty. Przede wszystkim musimy ustalić obiekty na obu rysunkach, które będą ulegać przemianie. Następnie określimy krzywą (ang. Curve), po jakiej będzie przebiegało przekształcenie. Tutaj możemy zadecydować, czy nasz obiekt w trakcie przemiany będzie np. rozciągał się i falował (znane z filmów). Trzeba jeszcze określić, jakie proporcje ma zachowywać nasze dzieło: oryginału czy rysunku docelowego. I już mamy efekt przypominający te znane z telewizji. Programik może zapisać nasze dokonania w formacie AVI, przy czym sami określamy ilość klatek składających się na całość, można też wybrać jedną z klatek powstającej animacji i zapisać ją jako bitmapę. Program zawiera pokazową animację ze wszystkimi plikami roboczymi. Jest to zamiana



limuzyny Mercedesa na zdezelowanego Trabanta. Gotowa animacja jest mało efektowna (10 klatek), ale możemy zmajstrować ładniejszą przy np 100 klatkach. Oczywiście będzie to "trochę" zajmowało, a generowanie też

odrobinę potrwa, ale efektem końcowym jest totalny odjazd. Nie można zapomnieć o wczytaniu linii wyznaczających zakres morfingu (bez tego uzyskamy efekt opisany na



początku). Proponuję też poeksperymentować ze zmianą kształtu linii i falowaną krzywą. Surrealistyczny "Trabi" wygląda jak z obrazu Picassa i świetnie nadaje się na tapetę do windowsa. Doskonałe efekty daje też zamiana za pomocą jakiegokolwiek programu graficznego (np. Paint Shop Pro) obrazka na odbicie lustrzane i stworzenie morfingu z oryginału na odbicie.

HiJaak Morph nie jest profesjonalnym programem do używania w stacjach telewizyjnych. Do zabawy jednak w zupełności wystarczy. Jego możliwości mogłyby wystarczyć nawet do zmontowania reklamy np. do telewizji kablowej, ale wtedy konieczny jest jeszcze program do przeróbki formatu AVI na zgodny z programami telewizyjnymi. Generalnie jednak efekty są doskonałe i HiJaak Morph świetnie nadaje się do nauki trudnej sztuki morfingu.

KRZYSIEK KALISZEWSKI

HiJaak Morph
STOIK Software

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
STOIK Software
☎ (007) 951276669,
fax (007) 953907140

Minimalna konfiguracja
486, 8 Mb RAM,
SVGA, MYSZ, Windows 95

Cena
☎

Zwierzak

Komputerowe adaptacje produkcji filmowych spotykają się z różnorakim przyjęciem. Niektórzy zarzucają im spłycenie idei przedstawionych w kinowych pierwowzorach, inni nie mogą wyjść z zachwytu, że mają możliwość wcielenia się w swoich ulubionych bohaterów. Niezależnie od opinii takich gier powstaje coraz więcej.

Począwszy od serii Indiana Jones kończąc na komputerowej wersji znakomitego serialu z MTV: Beavis & Butt-Head (Virtual Stupidity). W świat gier komputerowych wkraczają (i to z wielkim hukiem) nawet takie sławy jak Monty Python z ekipą. W tej sytuacji nie dziwi fakt, że wkrótce po pojawieniu się drugiej części przygód zwariowanego przyjaciela zwierząt możemy dorwać się do jej komputerowej wersji.

Komputerowy Ace Ventura stworzony został przez firmę Seventh Level we współpracy z producentem filmu Morganem Creek'iem. Dzięki temu gra doskonale oddaje nastrój pierwowzoru. Według Boba Ezrina, jednego z szefów 7th Level, dzięki tej współpracy animowany bohater doskonale oddaje grę Jimma Carreya, odtwórcy głównej roli w filmie. Oczywiście motywem przewodnim akcji jest ratowanie zwierząt z przeróżnych opresji. W grze czeka nas mnóstwo ciekawostek. Ponad trzydzieści lokacji, mnóstwo zagadek, począwszy od układanek po labirynty, to tylko niektóre z niespodzianek. Strona graficzna Ace Ventura prezentuje się perfekcyjnie. Mamy tu do czynienia z rewelacyjną kreską przypominającą połączenie Discworlda z Orion Burger. Nie trzeba wspominać że w SVGA, bo to jest oczywiste (choć niestety nie zawsze). Animacje także ocierają się o doskonałość, wykorzystując całą gamę gagów znanych z kreskówek. Muzyka i dźwięki wydawane przez grę są zrobione na równie wysokim poziomie. Dla tych wszystkich, którzy od kreskówki woleliby filmową przygodówkę z Jimmem Carreyem w roli głównej mam dobrą wiadomość: zgadnijcie, kto użyczył głosu głównemu bohaterowi gry? Teraz pora na stronę merytoryczną. Gierka należy do kategorii zręcznościowych z elementami logicznymi (zagadki). Scenariusz nie jest wzorowany bezpośrednio na filmie, ale stworzony został przy udziale jego producentów. Jeśli widzieliście film, to wiecie już czego się spodziewać: a mianowicie dowcipu na dowcipie poganianego żartem. Tym razem Ace odwiedzi wiele różnych miejsc poczynając od górskich szczytów, poprzez oceaniczne głębiny

"Jakieś dwa lata temu mieliśmy okazję oglądać (kto okazji nie miał, może tylko żałować) doskonałą komedię Ace Ventura. Niedawno ukazała się druga część tego filmu. Dalej - jak to coraz częściej bywa, nie mogło się obyć bez wersji komputerowej tego dzieła. No to mamy już komplet."

aż po Alaskę i syberyjską tundrę. Oczywiście motyw przewodni jego szaleństw pozostanie ten sam: ratowanie zwierząt z rąk oprychów. Jak zwykle naszemu bohaterowi towarzyszy cała ekipa przyjaciół znana z filmu. Pierwsza część filmu: Pet Directive przyniosła Carreyowi sławę aktora pierwszej kategorii, filmowi miliony widzów a producentom całe mnóstwo kasy. Czy taki sam sukces przyniesie druga część nie wiem (jeszcze nie widziałem filmu), ale odnośnie gry sukces może być pewny. Sprzyjają temu wszelkie okoliczności poczynając od tematyki, a kończąc na liście płac (credits), na której widnieje mnóstwo gości znanych ze swojej działalności w Hollywood. Największą, ale i najefektowniejszą część roboty

"odwalili" klienci od animacji - jest naprawdę dobra. Efekty przypominają te z Brian Dead 13, chociaż nie mogę się zdecydować, w której z gierek są zabawniejsze (może po prostu obie są odjazdowe?). Dużą rolę pełni też głos. Karty dźwiękowe już na dobre wkroczyły do naszych komputerków i bez tego sprzętu zabawa jest niemożliwa. Wypowiedzi bohaterów nie zobaczymy w postaci "literków" więc wspomaganie się słownikiem będzie utrudnione. Wniosek: uczmy się angielskiego, chociażby dlatego, żeby sobie pograć. W tym przypadku warto, bo chociaż znajomość wszystkich dowcipnych komentarzy nie jest niezbędna do ukończenia gry, to po prostu gra się wtedy weselej. Firma 7th Level uraczyła nas całkiem sporą porcją rozrywki, ale na tym nie zamierza kończyć. Z ich rąk wyjdzie też oczekiwana przez wszystkich fanów Monthy Pythona, gierka pod wiele mówiącym (dla miłośników Pythona) tytułem Quest for the Holy Grail. Pozostaje tylko życzyć im następnych hitów.

BOORACK

Ace Ventura
7th Level
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
7th Level
☎ (0044) 1625500800
fax (0044) 1625500900
Minimalna konfiguracja
486 DX2/66, 8 Mb RAM, CD-ROMx2, WINDOWS
Cena
☎

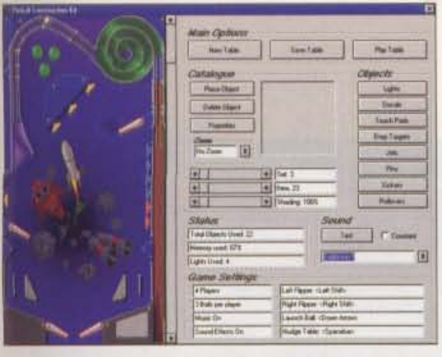
Kulka - flipper - dziupla...

Firma 21st Century Entertainment już tradycyjnie znowu raczy nas potężną dawką przyjemności związanych z grą w nieśmiertelnego pinballa. Tym razem jednak twórcy postanowili zrzucić "ciężar odpowiedzialności" za tworzenie nowych stołów do gry na samych użytkowników. Jaki będzie to przyjemny ciężar już niebawem przekonają się wszyscy fani gatunku. I tak do naszej dyspozycji oddane zostały wszystkie elementy, z jakich zbudowany może być pinball. Operatorowi, jak pozwolę sobie nazwać obsługującego, nie pozostaje zaś nic innego, jak skonstruować platformę swoich marzeń, a potem grać grać grać...

W chwili gdy piszę te słowa, wersja finalna produktu jeszcze nie ujrzała światła dziennego, ale z pewnością, gdy już będzie je czytali - nie będą istniały już żadne przeszkody, aby nabyć Pinball Construction Kit. Czego możecie zatem się spodziewać? Na początku dostępny jest jeden gotowy do użycia pinball. Nie robi on wielkiego wrażenia - powiedziałbym raczej, że jest klasyczny. W każdym razie nie należy się tym przejmować, ponieważ zabawa dopiero się zaczyna: twórcy zapowiadają w kompletnej wersji aż trzydzieści dwa stoły, których motywami przewodnimi będą militaria, science fiction, wyścigi motorowe, przeboje filmowe

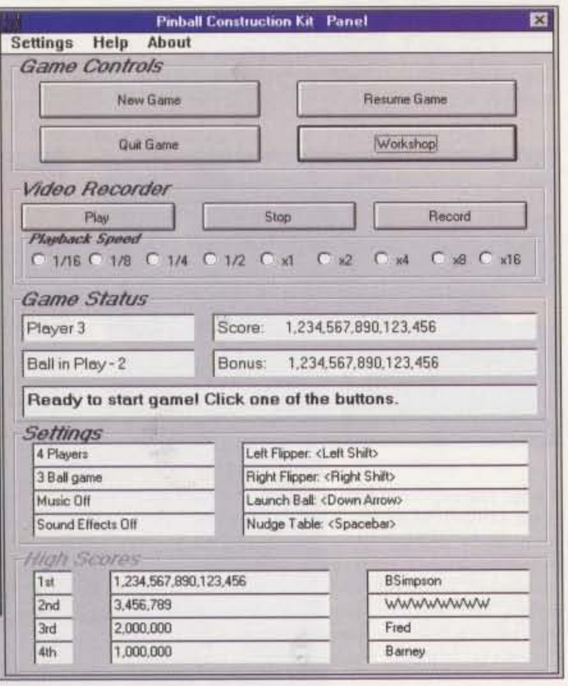
"Skonstruuj własny stół do pinballa! Z tym programem to nic trudnego, sama przyjemność."

itp., krótko mówiąc: będzie w czym wybierać. Każdy ze stołów możemy otrzymać w tzw. surowej formie, czyli bez dodatków, jedynie ze stałymi elementami. Po dokonaniu wyboru przystępujemy do tworzenia. Ekran podzielony jest na dwie części, po lewej stronie widoczny jest stół, po prawej zaś - menu, z którego wybieramy potrzebne części, korzystamy z opcji itp. Dostępne elementy tworzonego flipera dzielą się na kilka grup. Zadaniem tzw. bączków (lub jak ktoś woli - grzybków) jest odbijanie kulki; mogą one mieć różną wielkość, kolor i punktacje). Dalej są narożniki, umieszczane zazwyczaj tuż nad flipperami (ruchomymi częściami, służącymi do odbijania kulki) - spełniają rolą podobną do bączków, tyle że w przeciwieństwie do nich, aktywne są tylko z jednej strony (tutaj również dostępny jest pełny wachlarz barw, wzorów i wielkości). Dźwignie to małe, wystające z podłoża końcówki, umieszczane przeważnie w trudno dostępnych miejscach. Tocząca się kulka wciska dźwignię, dzięki czemu zyskujemy dodatkowe punkty, przyporządkowane danej pozycji. Tarcze to nic innego, jak umieszczone gdzieś w trudno dostępnych rejonach miejsca, w które należy trafić. Występują przeważnie w grupach, a zadaniem gracza jest wszystkie je "zaliczyć" - trafienie każdej z nich wiąże się przeważnie z zapaleniem jakiegoś światełka, zapalenie wszystkich powoduje otrzymanie specjalnej premii, którą może być dodatkowa kulka, punkty, uaktywnienie jakiejś specjalnej opcji itp. Tarcze ruchome - sprawa bardzo podobna, tyle że po trafieniu tarcza zostaje zbita, tj. chowa się, również konsekwencje tego mogą być różne. Światła - no tutaj chyba wyjaśnienia są zbędne; wybór jest oszałamiający - światła mogą być wszędzie i występować w najróżniejszych formach: migoczące napisy, liczby informujące o ilości możliwych do zdobycia w danym miejscu punktów, wszelkiego rodzaju światełka ozdobne itp. Dalej znajdziemy detale, których możemy użyć do ostatecznego wykończenia scenerii naszego stołu, znajduje się tu m.in. kolekcja ciekawych napisów, rysunki, znaki i wiele innych drobiazgów, od których ilości aż głowa boli. Przy wyborze części odpowiedzialnych za punktację (bączki, narożniki, tarcze) musimy, przy okazji ich umiejscowienia na stole do gry, ustalić także ich wartość. W tym celu korzystamy z tabeli, która ukazuje się zaraz po dokonaniu wyboru miejsca. Urządzenie może dostarczać pewną ilość punktów podczas każdorazowego zetknięcia z kulką, może też posiadać jakieś funkcje specjalne. Oprócz tego mamy możliwość dokonania wyboru efektu dźwiękowego i optycznego, towarzyszącego zetknięciu z kulką. Podczas konstruowania stołu w każdej chwili mamy możliwość przetestowania pinballa - to bardzo pomocna opcja, pozwalająca eliminować wszystkie błędy, których się z pewnością nie ustrzeżemy, szczególnie na początku. Jednym z najczęściej występujących problemów jest brak przepustowości kulki, tzn. poustawiane części blokują kulce swobodny ruch. Może się



zdarzyć, że kulka gdzieś utknie, w takim wypadku wystarczy użyć spacji. Gdy stwierdzimy, że nasza praca dobiegła końca, możemy zgrać sobie nasz pinball i ... przystąpić do pracy nad następnym, bądź też zabrać się za poważne testowanie. To jednak jeszcze nie koniec, co bardziej ambitni mogą ingerować w wygląd pinballa jeszcze bardziej, istnieje bowiem możliwość importowania grafiki, dzięki czemu końcowy wygląd pracy nad fliperem może przyjąć bardzo interesujący i oryginalny kształt. Swoją drogą, zastanawia mnie fakt, dlaczego twórcy programu nie pokusili się o stworzenie opcji pozwalającej na skonstruowanie pinballa od podstaw, od przysłowiowego zera. Mimo to, że mamy spory wybór stołów i detali doń przeznaczonych, to jednak jesteśmy do pewnego stopnia ograniczeni. Na przykład poszczególne części możemy stawiać tylko w określonych obszarach, nie ma możliwości dowolnego ich sytuowania, a szkoda. Pinball jest zabawą, w której może brać udział każdy, bez względu na wiek, dlatego jasne jest, że umiejętności, jakimi dysponują gracze stoją często na bardzo różnym poziomie. Istnieje więc opcja pozwalająca na ustawienie poziomu trudności rozgrywki, począwszy od początkującego, a skończywszy na ekspercie. Sama gra to jednak za mało - wiadomo nie od dziś, że przy muzyce jest zabawniej. Ten fakt nie mógł oczywiście ujść uwadze twórców. Do wyboru mamy kilka różnych ścieżek dźwiękowych - dla każdego coś miłego, no chyba że nie, wtedy zawsze możemy ją wyłączyć. Nasze wyczyny zaś możemy nagrać, aby później w dowolnej chwili odtworzyć i zależnie od osiągnięć, pochwalić się świetną grą lub prześledzić swoje błędy i uniknąć ich podczas następnego podejścia. Co do grafiki, program prezentuje się ładnie, może nawet bardzo ładnie, ale jednocześnie nie wnosi nic nowego. Czy nie czas najwyższy to już zmienić? Osobiście przyznam, że nie bawi mnie ta forma zabawy, jaką oferuje gra w pinballa, czyli odbijanie metalowej kulki, jednak dla fanów jest to zabawa najwyższych lotów sprawiająca wiele radości i powodująca, że z operatorem (tak określiłem wyżej obsługującego produkt) zaczynają się dziać dziwne rzeczy ... (wiem, bo widziałem to na przykładzie kilku kolegów redakcyjnych, miłośników fliperów).

PAWEŁ



Pinball Construction Kit

21st Century Entertainment

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
21st Century Entertainment
☎ (0044) 1235851852,

Minimalna konfiguracja

486, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM, Windows

Cena

44,99 £

Witajcie doomomaniacy! Przed Wami przygoda, która wniesie trochę świeżego powiewu do monotonnego świata trójwymiarowych strzelanin. Już nie jesteście zdani na własne nogi i podręczną giwerę, nadszedł czas totalnego szaleństwa! Szybkie i zwrotne cztery kółka z zamontowanymi działkami to tylko część tego, co czeka Was w tych niesamowitych zawodach przyszłości. Tu liczy się tylko zwycięstwo - każdy, kto tego nie rozumie, niech lepiej nie zaczyna rozgrywki.

Zabójcze zawody

Wszystko zostało zniszczone ... państwa, rządy, ludność, świat legł w gruzach. Zaczęły obowiązywać nowe zasady, nowe reguły życia, jedyną rozrywką stało się zabijanie. Początkowo do tego celu używano samochodów, ale znaleźli się ludzie, którzy doszli do wniosku, że można zrobić na tym niezły interes. Sponsorzy - wybudowali potężne maszyny i jeszcze większe areny, swego rodzaju amfiteatry, które stały się najważniejszym miejscem każdego miasta-państwa. Te nowe, bezwzględne igrzyska, zawładnęły umysłami wszystkich, a ci, którzy w nich występowali, okrzyknięci zostali prawdziwymi bohaterami. Zawody składają się

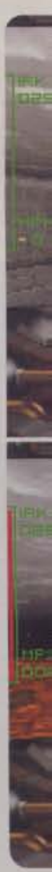
z kilku, ułożonymi w rosnącej radykalnie skali trudności, poziomów. Na każdego śmiałka, któremu uda się przeżyć czeka piekło ... ostatni etap ... Necrodome. Z piskiem opon ruszamy do przodu, przed nami mrok, niebo w nienaturalnym kolorze, rzuca siny cień na szare ściany areny. Komputer pokładowy bez przerwy wyświetla informacje o napotkanych obiektach. Podłoże zaścielone jest minami, lepiej na nie nie wjeżdżać, bo może się okazać, że nasz pojazd wcale nie jest taki wytrzymały, jak się nam początkowo zdawało. Jednak gdyby się zdarzył mały wypadek, wystarczy odszukać odpowiednie pakiety, które również porozrzucane są w różnych miejscach i co najważniejsze - użyć ich, a nasz wehikuł będzie jak nowy. Podobnie ma się sprawa z naszym zdrowiem - przeciwnicy już się o nie odpowiednio "zatroszczą". Jednak na takich jak oni jest bardzo dobry sposób: nasze laserowe działko ma tę zaletę, że automatycznie wybiera cel - wciśnij po prostu odpowiedni przycisk

i super bohater zaczyna latać ... jednocześnie we wszystkich kierunkach. Lecz z drugiej strony należy uważać, mamy bowiem do czynienie z nie byle kim - to prawdziwi twardziele i niestraszne im nasze pogróżki. Oprócz laserowego, dwulufowego działka, które znajduje się na dachu, mamy także, a może przede wszystkim, dwa maszynowe karabiny, umieszczone z przodu pojazdu - są mniej skuteczne, ale za to bardziej ekonomiczne, np. do usuwania min i innych przeszkód. Rzecz jasna do obu cudeniek potrzebne są magazynki, bo jak skuteczne by nie były, strzelać bez niej nie dadzą rady,

a więc nie zapominajmy rozejrzeć się tu i tam. Nasz samochodzik jest bardzo sprytnie pomyślany, nie jest go w stanie powstrzymać byle przeszkoda, wytrzyma zjazd z wysokich wzniesień, jazdę po wodzie, zderzenia ze ścianą, lecz niestety, aby opanować umiejętność jego prowadzenia w wystarczającym (do przeżycia) stopniu, trzeba trochę potrenować.

Trening najlepiej rozpocząć od rozjeżdżania naszych przeciwników - niech wiedzą, że z nami nie ma żartów, a poza tym zaoszczędzimy trochę amunicji. Ale to tylko tak na marginesie, bo gdy przyjdzie co do czego, nie ma co żałować ołowiu ani innych środków rozgrzewających, warto nawet od czasu do czasu przesiąść się do wieżyczki naszego pojazdu i zobaczyć, jak fajnie jest użyć laserowych działek własnoręcznie. Nasz pojazd to bardzo fajna maszynka, ale zmniejszać się niestety nie potrafi, dlatego gdy trafimy na zbyt wąskie przejście, trzeba będzie ruszyć tyłek i wysiąść z pojazdu. Od tego momentu zaczyna

się standardowe postępowanie, jak w przypadku klasycznych doomostrzelanek. Posiadamy pełną swobodę ruchu, strzelać można we wszystkich kierunkach i najlepiej do wszystkiego, co się rusza i to z dużej odległości, zanim to do nas zacznie strzelać. Aby zebrać niektóre przedmioty (np.paliwo), trzeba wysiąść z pojazdu, bez względu, czy to nam się



Konstruktorzy areny dla walczących, wykazali się nie lada pomysłowością. Na swojej drodze spotykasz przeszkody, o jakich ci się dotąd nie śniło.

podoba, czy też nie. Oczywiście walka "wręcz", to bardzo fajna rzecz, ale trzeba wziąć pod uwagę fakt, że poza samochodem jesteśmy o wiele bardziej podatni na trafienia, a poza tym poruszamy się o wiele wolniej, dysząc przy

"Doom na czterech kołach w bezwzględnej, przerażającej i brutalnej przyszłości. Przed Tobą zawody, jakich jeszcze nie widziałeś!"

tym jak umierający na zawał - od samego słuchania można się zmęczyć. Lecz po co się męczyć, jeśli można jechać i to niekoniecznie swoim pojazdem - tu nie obowiązują żadne zasady. No, a gdyby ktoś nabrał chętki na Twoje małe cudo na kółkach, to pamiętaj, że zawsze możesz zrobić mu niespodziankę i wysadzić go w powietrze, niestety razem z pojazdem. Tylko przypadkiem nie zrób tego, będąc w jego wnętrzu, bo przeniesiesz się natychmiast do krainy wiecznych łowów, a tam nie ma takich uciech jak tutaj, czyli wyrzutni rakiet, granatów atomowych, napalmu, zasłon dymnych i wielu innych urządzonek, potrafiących przerobić pół miasta w wypalone pole. Prawda że miłe? A jakie skuteczne! Gra Necrodome, jest z pewnością ciekawą propozycją i powinna zainteresować wszystkich miłośników Dooma, chociaż nie tylko ich, ponieważ są w niej elementy, które powinny przypaść do gustu także miłośnikom szaleństwa na czterech kółkach. Nietrudno sobie wyobrazić, ile frajdy może przynieść gra w sieci, smak zawodów z pewnością wtedy będzie o wiele bardziej wyczuwalny. Jeśli chodzi o grafikę, jest ona bez zarzutu, ale tylko w najwyższych rozdzielczościach i maksymalnych ustawieniach parametrów, jednak w tym wypadku potrzeba niezłej konfiguracji. Nie oznacza to jednak, że w niższych rozdzielczościach gra prezentuje się źle, wręcz przeciwnie - eksplozje, rozrywane ciała przeciwników, strzały: to wszystko robi wrażenie i to całkiem przyzwoite, ale jednocześnie nie wnosi nic nowego. Bardzo mocną stroną programu, i trzeba to tutaj wyraźnie podkreślić, jest jego dźwięk. Wiele już słyszałem, ale stereofoniczne wybuchy, przechodzący z głośnika do głośnika warkot pracujących silników wielkich wentylatorów, to prawdziwe perełkin - ze świecą takich szukać. Ale to zajęcie pozostawmy sobie na później, teraz czas zagrać ... i zwyciężyć.

R2D2

Necrodome

Raven Software/SSI/Mindscape

Dystrybutor

OPTIMUS BIS
(034) 652974,
fax (034) 652939

Minimalna konfiguracja

Pentium 60, 8 Mb RAM, SVGA, Win'95, CD-ROM

Cena

Z otchłani

Symulacji futurystycznych łodzi podwodnych było już na PC "mnóstwo". Słownie jedna - pt. Subwar. Miłośnicy głębin zazdrośnie spoglądali więc w kierunku kolegów z gwiezdnej floty, którzy mieli do swojej dyspozycji Tie Fightera, Privatera, ostatnio Wing Commandera 4 i całe mnóstwo mniej znanych gierek. Sprawę wziął w końcu w swoje ręce jeden z potentatów w przemyśle software'owym i stworzył prawdziwy hit (Jak tak dalej pójdzie, to ludzie zaczną się do nich modlić, tak jak do ID Software).

Podwodne metropolie prezentują się o wiele lepiej niż centrum Nowego Yorku. Że też ludzie mieszkając w takim miejscu nie przestali wyrzynać się nawzajem, zamiast podziwiać przez okna oceaniczne krajobrazy.

Archimedean Dynasty, bowiem taki tytuł nosi najnowsze dziecko Blue Byte, to gierka przypominająca skrzyżowanie Privatera (idea) z Wing Commanderem (grafika). Akcja nie rozgrywa się jednak w kosmosie, lecz w głębinach oceanów naszej rodzinnej planety. W grę wprowadza nas ponura informacja o tym, jak paru wesołych generałów uraczyło Ziemię wojną nuklearną, dzięki czemu obecnie jedynym nadającym się do zamieszkania miejscem są głębiny oceanów. Na szczęście w 21 wieku ludzkość była na tyle rozwinięta, że w szybkim tempie powstawały monumentalne miasta i twierdze umieszczone nawet na głębokości 5000 metrów. Sielanka nie trwała długo: potężne korporacje rozpoczęły zaciętą walkę o dominację nad tym nowym światem. Wyrzutki społeczne i niezadowoleni z rządów korporacji opanowali cały atlantyk. Zbudowali tam potężne twierdze, które stały się siedzibą anarchii i schronieniem dla morderców, przestępców i piratów. Zagrożeniu stara się przeciwdziałać powstała w tym celu Federacja.

Grę rozpoczynasz jako jeden z kapitanów federacji i to nie jako zwykły "oficerzyna", nikomu nie znany "misio", ale jako prawdziwy gość, o którym chyba każdy już słyszał. Po wykonaniu pierwszej misji na rzecz federacji

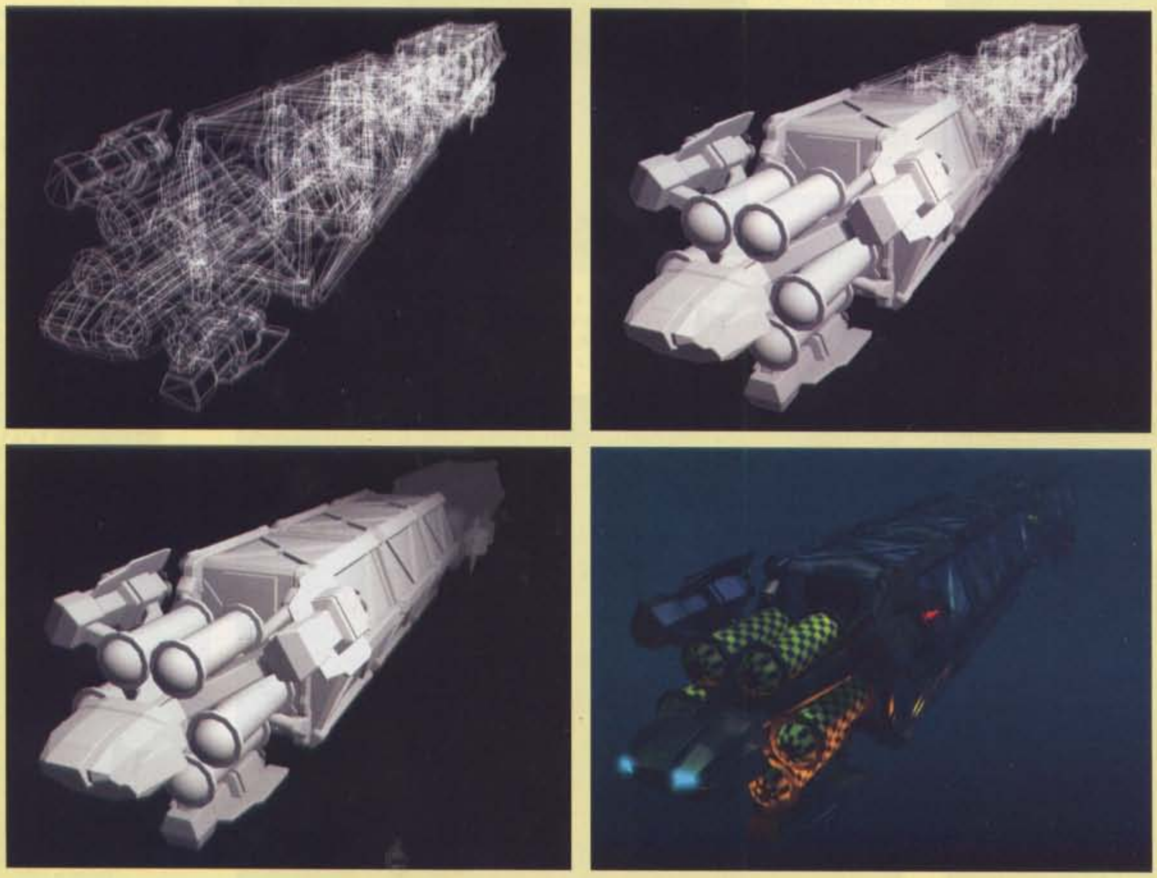
dalsza decyzja należy do Ciebie: możesz opowiedzieć się, po której stronie walczysz (korporacje, piraci czy federacja) bądź też zaryzykować rolę podwójnego agenta. Gra staje się wówczas znacznie trudniejsza, ale daje za to o wiele więcej radości. Podczas rozgrywki możesz odwiedzić sześćdziesiąt miast i porozmawiać z ponad stu osobami. W zależności od taktyki rozmowy dana postać może udzielić Ci istotnych informacji bądź spławić w niezbyt kulturalny sposób. Niektóre z postaci będą też Twoimi pasażerami podczas misji. Z początku dysponujesz niewielkim

"Czy oglądaliście film The Abbys? Jeśli tak, to napewno spodobał się Wam (tak jak mnie, był po prostu świetny). Okazało się, że spodobał się również załodze z Blue Byte, skutkiem czego uraczyli nas gierką zatytułowaną Archimedean Dynasty."

zasobem tematów do dyskusji, więc tak potrzebne rozmowy wielowątkowe przeważnie się tutaj nie pojawiają. Akcja jednak szybko się rozwija i już z czwartą (czy piątą - nie jestem pewien) osobą z kolei można pogadać na kilka wybranych tematów. Niektórzy goście uważają prawo do rozmowy ze sobą za wyjątkowy zaszczyt (przeważnie ci, od których zależy posunięcie się dalej w grze) i musisz zostać im polecony przez protegowanego lub oczekiwać przy telefonie, aż gostek sam zdecyduje się na kontakt. Generalnie: rozmowy są najistotniejszą częścią gry i bez ich prowadzenia nie masz szans na sukces. Przypomina to rozwiązanie z innej produkcji Blue Byte, a mianowicie Albion. Wszystkie teksty są oczywiście zdigitalizowane, a muzyka też nie należy do przeciętnych (to już zresztą klasyka w dziełach tej korporacji). Część fabularna, jak widać, jest

Tak wygląda promocja Archimedean Dynasty. We wnętrzu tej scenerii czuje się jak w atomowym okręcie podwodnym.

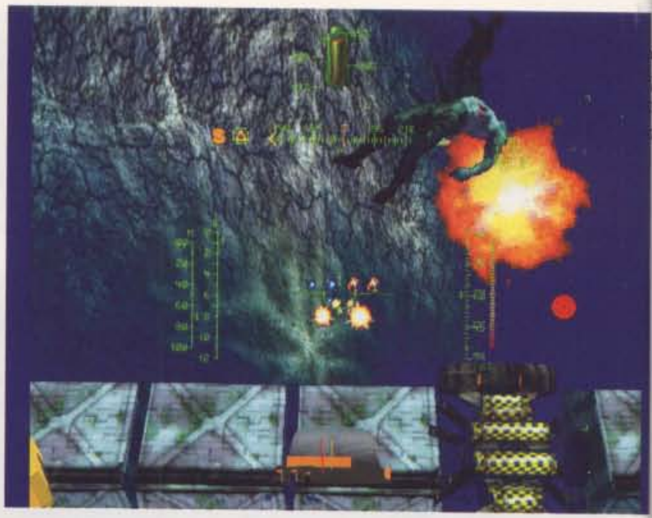
Asembler plus 3D Studio. Robota grafików z Blue Byte naprawdę godna jest podziwu. Oto kolejne etapy powstawania naszego pojazdu. Na początku obiekt siatkowy. Jeśli komuś wydaje się, że to proste jest zdecydowanie w błędzie. A to jeszcze nie koniec. Następnie trzeba wybrać podkład i kolorki, jakimi ozdobiona będzie nasza "łódeczka". Potem pozostaje umiejętne połączenie tego wszystkiego w rozsądnie wyglądającą całość. Jako ciekawostka: jeden taki statek składa się z setek (czasem tysięcy) osobnych detali. Każdy z nich powinien odpowiednio do swojej barwy odbijać światło i wyglądać jak rozsądna część zgranej całości. Za Archimedean Dynasty grafikom z Blue Byte należą się wielkie brawa.



bardzo obszerna i może ucieszyć każdego fana przygodówek. Teraz jednak przejdę od razu do sedna gry, jakim jest walka.

Arsenał dostępny w Archimedean Dynasty jest potężny. Kto widział "Ufopedię" z gry X-COM wie, jak może wyglądać porządna zbrojownia - otóż w opisywanym dziele ... wygląda ona dużo lepiej. Do zabawy dano nam 30 różnych systemów uzbrojenia m.in.: torpedy, działka i harpuny. Oczywiście nie dostajemy tego za darmo: im lepszy sprzęt tym trudniej sobie na niego pozwolić, ponadto sporej części broni można używać dopiero w późniejszych misjach. Z biegiem czasu istnieje też szansa otrzymania lepszej łodzi, bo pierwsza nie jest rewelacyjna. Pieniądze potrzebne na zakup wymienionego sprzętu otrzymuje się za wykonanie misji (niestety nie można tu sobie pohandlować, choćby tak jak w Privaterze), czasami też zleceniodawca uczyni łaskę i pokryje koszty napraw naszego statku. Walka jest dość prosta (prostsza niż w Tie Fighter), jednak w miarę rozwoju misje stają się coraz trudniejsze. Klawiszologia nie jest zbyt skomplikowana, ale w przypadku wątpliwości można skorzystać z helpa umieszczonego pod literą H.

Zarówno nasze statki i broń, jak też łodzie wroga wykonane są perfekcyjnie pod względem graficznym i doskonale animowane. Wszystkie obiekty w grze były tworzone za pomocą osławionego programu 3D Studio. Precyzję ich wykonania najlepiej widać w przypadku budynków i miast, których realizm może nieraz wprost przestraszyć. Każde miasto wyróżnia się całą gamą, typowych tylko dla siebie i niepowtarzalnych gdzie indziej, szczegółów: teraz już wiemy, dlaczego prace nad grą trwały od 1994 roku. W równie ładnym stylu jest wykonany teren naszych zmagań: 32 tysiące kolorów i rozdzielczość SVGA. Co najciekawsze, nie obniża to zbytnio prędkości gry, gdyż grafika została opracowana w Asemblerze - najszybszym, choć jednocześnie najtrudniejszym, języku



W głębinach oceanu żyją stworzenia, które często bywają głodne. Ciało unoszące się w wodzie może być rozdrobnione za pomocą działka i posłużyć za doskonałą karmę dla rekinów.

programowania. Postacie występujące w grze nie są niestety aktorami jak w Wing Commander 4, ale przedstawiają się całkiem nieźle. Podziwiać należy ogrom pracy wykonanej przez grafików, gdyż podczas wędrówki przez zrobiony przez nich świat nie ma rysunku, który by mi się nie spodobał. Chyba mógłbym zaryzykować stwierdzenie, że Archimedean Dynasty wygląda ładniej od czwartego Commandera.

Dzieła Blue Byte wyjątkowo często lubią nas zaskakiwać. Dla fanów prostej symulacji Archimedean Dynasty na pewno stanie się niekwestionowanym hitem do czasu pojawienia się X-Wing vs Tie Fighter, a podejrzewam, że nawet wtedy gra nie straci na popularności. Nie znudzi się też po tygodniu, jako że do wykonania jest 60 misji, a poza tym strona fabularna strona jest również obszerna. Tak więc panowie - joy'e w dłoń i do dzieła. Chciałbym zobaczyć człowieka, który przejdzie tą grę w czasie krótszym niż w miesiąc. Acha, na koniec to, co zainteresuje zapewne polskich graczy - już w okolicach grudnia możemy spodziewać się pełnej wersji na półkach polskich sklepów (Mikołaj rulez!!!).

LORD YABOL

Archimedean Dynasty

Blue Byte

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Blue Byte
☎ (0044) 1604 232200
fax (0044) 1604 24553

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

☎

Oto mała niespodzianka zza wschodniej granicy dla wszystkich miłośników dooma. Gra, która być może już niedługo okaże się przebojem, ponieważ zrobiona jest ze smakiem i wyczuciem - widać, że jej twórcy obrali sobie za wzór najlepsze tego typu produkcje światowe. Wersja finalna produktu nie jest jeszcze gotowa, tym niemniej my spieszymy z garścią wstępnych informacji...

Zaciemnione korytarze, kręte kamienne uliczki, taką oto scenerią zostajemy powitani. Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne, co zachęca tylko do dalszej gry. Za kolejnym zakrętem napotykamy dziwnie wyglądającego jegomościa, chociaż jeśli się dobrze przyjrzeć, jego sylwetka jest nam skądś znana. Przed nami staje popularny karciany jocker, tyle że mutant. Według mnie to najlepiej zrobiona postać, jaką przyszło mi tu spotkać. Jego animacja zrobiona jest bardzo pomysłowo: zanim padnie martwy na podłoże, czeka nas widowisko rodem z krwawego horroru. Trafiona postać chociaż pada na ziemię, natychmiast się podnosi. Jeśli dobrze wycelujemy, możemy mu odstrzelić ręce, a ten i tak będzie próbował nas ugryźć (zresztą bardzo skutecznie). Dopiero odstrzelenie głowy kończy ten krwawy spektakl, brrr obrzydliwe. Ale zabawne. Dalej standardowo, kluczymy w labiryncie korytarzy, wciskamy przyciski w ścianie, zbieramy przedmioty. Bardzo czytelnie zrobiona mapa przyda się nam nie raz, równie przydatny jest celownik, jednak jeśli komuś przeszkadza, można go wyłączyć. Jednak radzę go użyć, gdy napotkamy na swojej drodze śmiertelnie groźne pająki (które nawiasem mówiąc, bardziej mi się kojarzą ze skorpionami). W każdym razie to najbardziej wredne stworzonka, jakie dotychczas spotkaliście, wystarczy bowiem, że zostaniemy zauważeni, a mamy zapewnione towarzystwo aż do grobowej deski. Możecie mi wierzyć, będą z nami na dobre i złe, biegają diabelnie szybko, my, chcąc przeżyć, musimy zrobić to samo, najlepiej tyłem, jednocześnie strzelając i to raczej celnie, w przeciwnym razie ... nasze zwłoki rozbryzną się po podłożu jak gliniana figurka. Przyznam, że to bardzo interesujący efekt. Pewną pomocą, może tu się okazać przedmiot, dzięki któremu uzyskujemy niewidzialność, pająki wtedy nas nie widzą, co nie znaczy, że nie atakują, ale już jakby mniej pewnie. Na koniec całej awantury wpadnie

poszaleć trochę gostek z potężnym toporem - ale on, chociaż prezentuje się najgroźniej, jest najłatwiejszym przeciwnikiem do pokonania: ani szybko się nie porusza, ani nie atakuje na odległość (tak jak jocker), więc problemu nie ma. Broń: było mi dane postrzelać z trzech rodzajów wymiataczy: strzelba - standardowa siła rażenia, ładny efekt rozbijającego się śrutu o ścianę, dalej bez rewelacji. Rzutnik dysków - bardzo miła i skuteczna zabawka, wyrzuca ostre, wirujące dyski, które roztrzaskują się po dotarciu do celu, hmm czy nie powinny się np. odbijać lub wbijać? Byłoby z pewnością ciekawiej, no ale ... . Trzecią bronią jest kusza - ta chyba ma największą moc rażenia, chociaż nie mogę zrozumieć, dlaczego jej bełty (bez skojarzeń) eksplodują, jakby były pociskami przeciwpancernymi. No ale wiadomo: wojna to wojna, nie ma czasu się zastanawiać nad takimi drobnostkami. Twórcy programu pomyśleli o zabawie zbiorowej (wiadomo, jedna osoba na wojnie to trochę za mało ... i nudno), w grze w sieci może uczestniczyć osiem osób, które będą miały co podziwiać, bowiem wszystkie obiekty są w pełni trójwymiarowe. To się chwali, płaskie postacie to już przeszłość i lepiej żeby pamiętali o tym fakcie wszyscy przyszli twórcy trójwymiarowych strzelanek spod znaku dooma. Jak więc widać, jest na czym "powiesić oczy", chociaż z drugiej strony nie jest to jeszcze zbyt urozmaicone, bowiem gra w toku najbardziej gorących przygotowań została zawieszona, tzn. jej realizację z niewiadomych przyczyn (phi, jakich niewiadomych?! - rzecz w finansach oczywiście!) powstrzymano. Jakie będą losy tego obiecującego produktu, nie wiadomo, być może rzecz się zatrzyma na obecnym etapie i już na zawsze pozostanie wersją demonstracyjną ... nieistniejącego dzieła (zapadnie się w tytułową przepaść), ale na wypadek gdyby tak nie było, warto się z nim bliżej zapoznać. Dla tych wszystkich, którzy trudzili się, aby przeczytać ten artykuł, mam wiadomość: w pliku tekstowym dołączonym do dema, znajdziecie zestaw tipsów, które pomogą Wam roznieść wszystkie czarne charaktery w drobny pył. Dasfidania.

MR.JEDI

Tak powstawał nasz dobry znajomy - zmutowany Jocker. Każdy element jego fizjonomii, został zaplanowany z dużą precyzją.

Chasm

Action Forms

Dystrybutor

Megamedia
(001) 408 4289920,
fax (001) 408 4289924

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena

Formuła 1

sezon 1995
notatki szaleńca za kółkiem

Dość absurdu? Nie chcemy już baranków pasących się na torze wyścigowym ani poruszania się wbrew prawom fizyki? Czy komiczno-maniakalno-nieprawdopodobne wydarzenia mają zostać wyeliminowane? A co z tymi pastelowymi samochodzikami, z monstrualnymi oponami wydającymi piskliwe odgłosy, co z mistycznymi krajobrazami, wijącymi się szlakami górskimi, zachodami słońca odbitymi w kałużach? Rozlany celowo olej i porozrzucane miny unieszkodliwiające przeciwnika również miały swój urok. Czy więc Formula One, spisek uknuty przez Psygnosis wspólnie z Bizzare Creations, zada decydujący cios wszystkim kochającym ten nieprawdopodobny klimat? Chyba nie - przecież w walce o wartości demokratyczne i poszanowanie praw człowieka brzydzimy się monopolem i gospodarką centralnie planowaną, kochamy pluralizm i sprzeczne opinie. Tak więc ciąg The Need For Speed, Screamer 2 zakończony Formula One ma swój niezbywalny, równoległy odpowiednik - World Rally Fever, Death Rally, i inne Destruction Derby (zaraz za rogiem czai się już ze swoim krwawo-czarnym humorem Carmageddon).

Psygnosis obrało świetną drogę promocji swojego najnowszego dziecka. Co jakiś czas wypuszcza w świat, posługując się różnymi mediami, kolejne elementy tego, co złoży się na FI. A to rozgłosi pojawienie się wersji na Sony PlayStation, a to wypchnie w Internet gorące zwierzenia tych, którzy pracują nad produktem, a to znowu w tymże Internecie zainstaluje dziwną wersję gry, którą można "potestować" dzięki pluginowi X Active ("gra" znajduje się pod adresem http://www.psygnosis.com/psygx/index.html, tutaj trzeba kliknąć na "Formuła 1" i na odpowiedniej stronie uaktywnić "Play to Win" w lewym górnym rogu; wcześniej ściągnijcie jednak plugina shockwave ze strony http://www.macromedia.com/shockwave). W efekcie tego "głodzenia rynku" potencjalny klient zostaje pozostawiony z masą obrazków z gry, zalewem informacji, wrażeniami z seansu

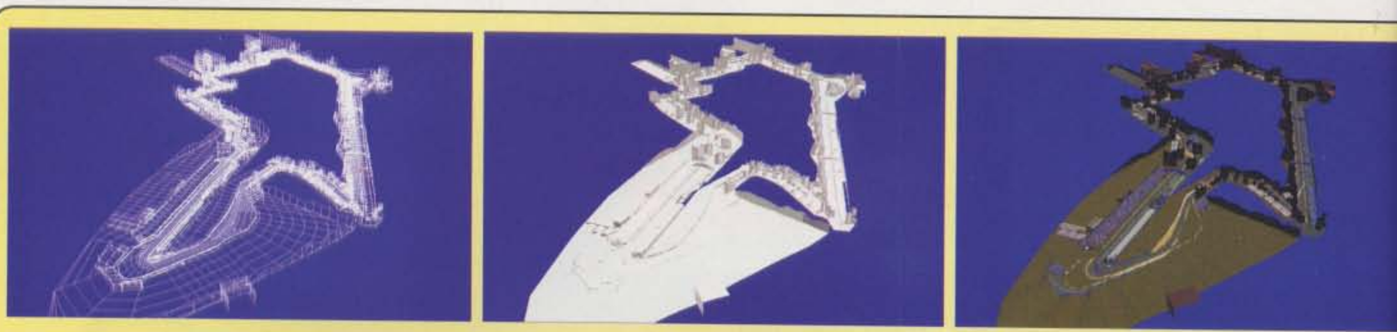
Super-, hyper-, mega- realizm. Narażony na poważne stłuczki musisz więc uważać na to, co robisz...nawet przed monitorem komputera.

z sequelem i jest już naprawdę głodny jak wilk. Twórcy przygotowali się poważnie do stworzenia wymarzonego symulatora wyścigów samochodowych. Realizm dopięty jest na ostatni guzik. Gra jest symulacją tego, co działo się na torach formuły 1 w sezonie 1995. W rozgrywce biorą więc udział wszystkie te teamy Benettona, Williamsa, Ferrari, MacLarena, Tyrella ze znakomitymi zawodnikami Mansellem, Bergerem, Hakkinenem, Coulthardem, Schumacherem itd. Rozgrywki mają miejsce na torach w Brazylii, Argentynie, Monako, Hiszpanii, Włoch itd. Ekipa Bizzare Creations pracowała

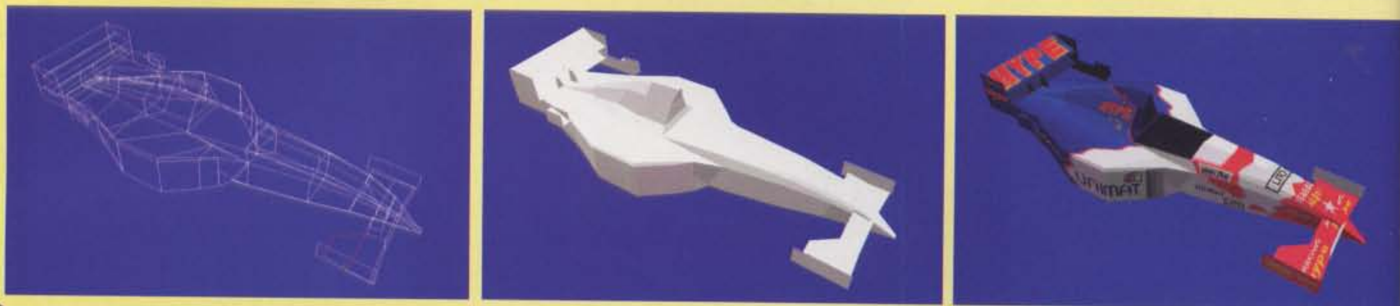
z oryginalnymi mapami terenów wyścigowych, dzięki czemu zadbano o każdy szczegół, np. różnice wysokości. Oprócz tego oddano wiernie, na podstawie ponad stugodzinnego materiału filmowego wygląd większości budynków, pól, lasów, itp. W tle zawsze pojawiają się, a kierowcy śmigają przed oczami, autentyczne transparenty reklamowe. Autentyczna jest też sama "materia" gry, czyli samochody: zostały one wymodelowane i "wpisane do gry" na podstawie zdjęć, wideo i odpowiednich baz danych o ich osiągach. Do tego wszystkiego dochodzi oczywiście również właściwa "symulacja" środowiska zawodów formuły 1: forma transmisji telewizyjnej (firma uzyskała odpowiednią licencję od Fuji Television; jest pięć wersji językowych - angielska, francuska, niemiecka, hiszpańska i włoska - z pięcioma "rasowymi" komentatorami - godzina nagranej mowy), wrzawy na trybunach, dynamiczna muzyka (na kompakcie) zarówno ta, stworzona na zamówienie Psygnosis, jak i klasyczne utwory z gatunku mocnej muzyki gitarowej (Steve Vai i Joe Satriani), odgłosy samochodu, jak i to, co słyszy kierowca, a wszystko z wykorzystaniem systemu Dolby...uffff. Wymieniać można w nieskończoność. Jak już mówiłem, gramy wybierając jeden z 13 teamów, jednego z 35 kierowców i tor - z 17, na których rozgrywano wyścigi w sezonie 1995. Po załadowaniu gry dokonujemy najważniejszych, strategicznycvh ustaleń. Decydujemy więc o wersji językowej, ilości graczy

(jeden lub do ośmiu w sieci), rodzaju gry (mamy tu do dyspozycji dwa style: superrealistyczny, piekielnie trudny Grand Prix, gdzie każdy samochód oraz zachowania kierowców zostały "obliczone" na potrzeby gry na podstawie oryginalnych danych i filmów oraz Arcade z ułatwioną, nieco

Kto to? Mansell czy Hakkinen?



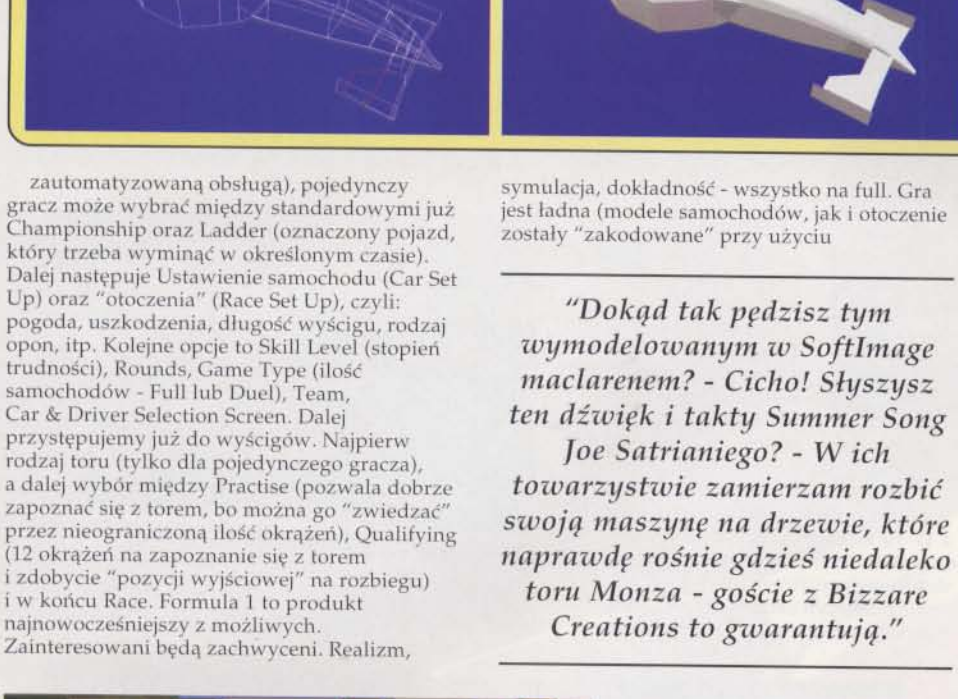
Każdy element Formuły został skonstruowany na podstawie realnego materiału i faktograficznych baz danych. Budowa trasy czy samochodu brała pod uwagę wszystkie elementy, które spotykamy naprawdę w świecie wyścigów samochodowych - nawet drzewka w pobliżu brazylijskich torów.



zautomatyzowaną obsługą), pojedynczy gracz może wybrać między standardowymi już Championship oraz Ladder (oznaczony pojazd, który trzeba wyminąć w określonym czasie). Dalej następuje Ustawienie samochodu (Car Set Up) oraz "otoczenia" (Race Set Up), czyli: pogoda, uszkodzenia, długość wyścigu, rodzaj opon, itp. Kolejne opcje to Skill Level (stopień trudności), Rounds, Game Type (ilość samochodów - Full lub Duel), Team, Car & Driver Selection Screen. Dalej przystępujemy już do wyścigów. Najpierw rodzaj toru (tylko dla pojedynczego gracza), a dalej wybór między Practise (pozwala dobrze zapoznać się z torem, bo można go "zwiedzać" przez nieograniczoną ilość okrążeń), Qualifying (12 okrążeń na zapoznanie się z torem i zdobycie "pozycji wyjściowej" na rozbiegu) i w końcu Race. Formula 1 to produkt najnowocześniejszy z możliwych. Zainteresowani będą zachwyceni. Realizm, symulacja, dokładność - wszystko na full. Gra jest ładna (modele samochodów, jak i otoczenie zostały "zakodowane" przy użyciu najnowszych technik - narzędzia CAD z SoftImage stosowane na maszynach Silicon Graphics, 60.000 polygonów w każdej scenie, metoda cieniowania Gourauda), posiada "to, co tygrysy lubią najbardziej": wszystkie te możliwości przełączania się między widokami (kierowca, widok z zewnątrz, "z kamery telewizyjnej"), nagrywanie filmów, pojedynki toczące się z przeciwnikami, którzy są bardzo inteligentni (nasi koledzy lub komputerowe fantomy o bardzo dobrych algorytmach). Wszystko jest dynamiczne i żywe. Na premierę Formula 1 przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać. Na razie dostępna jest jedynie wersja na Sony PlayStation. Psygnosis pracuje jeszcze nad F1 dla PC. Póki co, macie do wglądu mnóstwo obrazków, które powinny ucieszyć oczy. No to jak? - maniacy od symulacji samochodowych już chyba wiedzą, jaki prezent dostaną na Gwiazdkę...

"Dokąd tak pędzisz tym wymodelowanym w SoftImage maclarenem? - Cicho! Słyszysz ten dźwięk i takty Summer Song Joe Satrianiego? - W ich towarzystwie zamierzam rozbić swoją maszynę na drzewie, które naprawdę rośnie gdzieś niedaleko toru Monza - goście z Bizzare Creations to gwarantują."

VOID



Zgodnie ze standardami już obowiązującymi w Formuła 1 możemy oglądać grę z różnych kamer, zażyczyć sobie powtórki, dowolnie modyfikować nagrywane filmiki itd. Jeszcze nigdy jednak symulacja nie była tak perfekcyjna!

CD-ACTION

Formula One

Psygnosis

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Psygnosis
☎ (0044) 151 2823000,
fax (0044) 151 282300/3300

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

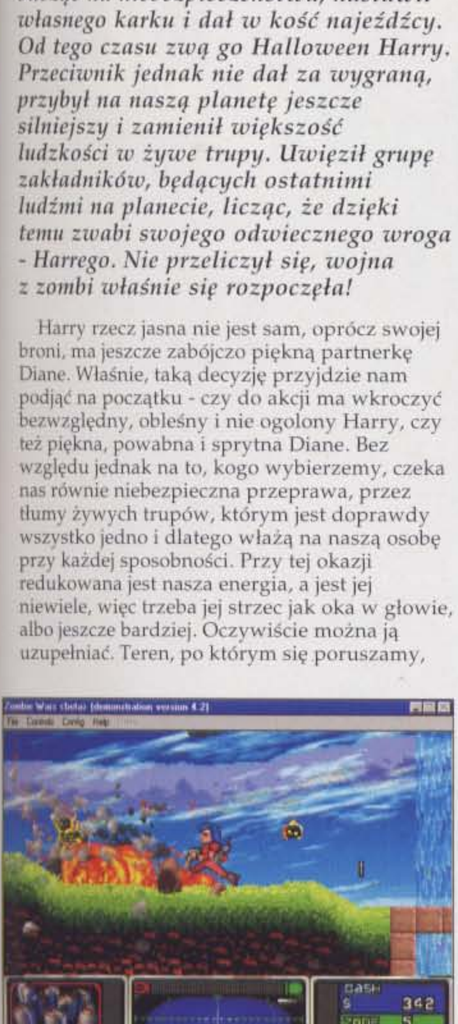
Cena

☎

Zombie Wars

Inwazja zombi na Ziemię nie powiodła się, wróg został namierzony, trafiony i wygnany. Wszystko to zawdzięczamy Harremu, który nie bacząc na niebezpieczeństwa, nastawił własnego karku i dał w kość najeźdźcy. Od tego czasu zwą go Halloween Harry. Przeciwnik jednak nie dał za wygraną, przybył na naszą planetę jeszcze silniejszy i zamienił większość ludzkości w żywe trupy. Uwięził grupę zakładników, będących ostatnimi ludźmi na planecie, licząc, że dzięki temu zwabi swojego odwiecznego wroga - Harrego. Nie przeliczył się, wojna z zombi właśnie się rozpoczęła!

Harry rzecz jasna nie jest sam, oprócz swojej broni, ma jeszcze zabójczo piękną partnerkę Diane. Właśnie, taką decyzję przyjdzie nam podjąć na początku - czy do akcji ma wkroczyć bezwzględny, obleśny i nie ogolony Harry, czy też piękna, powabna i sprytna Diane. Bez względu jednak na to, kogo wybierzemy, czeka nas równie niebezpieczna przeprawa, przez tłumy żywych trupów, którym jest doprawdy wszystko jedno i dlatego włażą na naszą osobę przy każdej sposobności. Przy tej okazji redukowana jest nasza energia, a jest jej niewiele, więc trzeba jej strzec jak oka w głowie, albo jeszcze bardziej. Oczywiście można ją uzupełniać. Teren, po którym się poruszamy,



Harry to twardy facet, nie pozwoli sobie pluć w kasze jakimś zielonym sabotażystom z ... Marsa?

jest dosyć nierówny, toteż często przyjdzie nam lądować w różnych otworach, przelatywać przez szczeliny i deptać po głowach obrzydliwych, zielonych osobników, a wiadomo jak to się kończy. Dlatego warto zwrócić uwagę na osłonę. Możemy jej użyć w każdej chwili, jednak nie działa ona bez przerwy, lecz impulsowo, a ponad to każde użycie osłony wyczerpuje energię do tego celu przeznaczoną. Ta co prawda po chwili wraca do stanu poprzedniego, ale trwa to dosyć długo, a przeciwnik nie śpi. Przeciwnik, tutaj rzecz jest nieco bardziej skomplikowana. Najczęściej spotkamy się z klasycznymi zombi, wiadomo, zielone, obdarte i lezie do przodu, nawet nie wie po co. Dosyć niewygodnymi przeciwnikami, są wszelkiego rodzaju

"ślimakowate" stworzonka, które trudno jest trafić zwykłą bronią, w tym wypadku trzeba użyć czegoś bardziej wyrafinowanego, ale o tym później. Dalej czekają na nas różnego rodzaju potwory, wielkie i silne, tutaj nie ma co żałować środków, tylko walić czym i gdzie popadnie - taki jegomość jest wiele wart. A właśnie, a propos wartości. Finanse w tej rozgrywce odgrywają bardzo istotną rolę, ponieważ to właśnie za pieniądze kupujemy amunicję do broni, a bez niej ani rusz. Oprócz tego, należy jeszcze pamiętać o uwalnianiu zakładników, to się opłaca, za uratowanie każdego otrzymujemy energię ekstra na koszt firmy, a jeśli uratujemy wszystkich zakładników na danym etapie, zostaniemy wpuszczeni do bonusowego levelu. Gdyby jednak nie udała nam się ta sztuka, pamiętać należy, że zawsze można skorzystać z sekretnych leveli, tylko najpierw rzecz jasna należy je odszukać hłe hłe. Wróćmy jednak do postaci, oprócz wyżej wymienionych, na swojej drodze spotkamy szaleńców, pędzących z ponaddźwiękową prędkością, czarownice z silnikiem rakietowym, zamiast miotły i wiele innych dziwolągów, którym lepiej bez dobrej broni w drogę nie wchodzić. Przejdźmy zatem do pomocy militarnych, z którymi mamy do czynienie w grze. Podstawową bronią jest karabin fotonowy, który ma jedną, wielką zaletę - nieograniczoną ilość amunicji, nadaje się jednak tylko na klasyczne zombi i w ostateczności na niektóre dziwolągi, ale nic poza tym. Granaty to bardzo fajna rzecz, lecą na określoną odległość i po kilku sekundach eksplodują, bardzo przydatne. Samonaprowadzające się rakietki, rewelacja, tyle że bardzo powolna rewelacja, czasami zanim taka zdecyduje się trafić w cel, robi kilka rundek wokół postaci, zakręcona czy co? Ręczne granaty atomowe, ha! Ładne mi ręczne! Ziemia drży, skały się sypią, wszystko eksploduje - po ustawieniu takiej, lepiej wynosić się jak najdalej i to szybko, czasu jest niewiele. Ale za to się nie nudzi, wojna to wojna. Program Zombie Wars jest udanym produktem i z pewnością przypadnie do gustu nie tylko zwolennikom gier zręcznościowych. Grafika w grze stoi na przyzwoitym poziomie, i nawet po zredukowaniu prawie wszystkich elementów wizualnych do minimum, prezentuje się bardzo ładnie. Gorzej jest już z płynnością gry, do tego właśnie między innymi służy ta opcja, jednak chcąc uzyskać płynną, niczym nie zakłóconą animację na procesorze 486, trzeba nie tylko zredukować detale, ale i zmniejszyć ekran gry. Jednak to w żadnym stopniu nie przeszkadza w naprawdę sympatycznej grze, której towarzyszy, no może niezbyt odkrywczy, ale miły dla ucha dźwięk. Gorąco polecam. Miłej ... wojny.

MUSIAŁEK

Zombie Wars

Gee Whiz! Entertainment

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
www.geewhiz.com.au

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 4 Mb RAM, VGA, Windows, CD-ROM

Cena

Powrót Rincewinda

Mr. Death

Po ukazaniu się pierwszego komputerowego Discworlda, firma Psygnosis szybko poszła za ciosem uraczając nas następną częścią. Traktuje ona o kolejnych przygodach maga Rincewinda i jest jeszcze bardziej odjazdowa. Pewnie zastanawiacie się, jak to możliwe. Też się tak zastanawiałem, dopóki nie odpaliłem gry.

Druga część Discworlda tak jak poprzednia powala gigantyczną dawką humoru. Grafika jest po prostu odjazdowa. Zniekształcone, charakterystyczne dla ilustracji książek Pratcheta postacie i budynki śmieszą same w sobie, ale teksty to już przesada i zamach na życie graczy. Po prostu można się przekręcić ze śmiechu. Na taką okazję dybie już jedna z postaci gry: Dead Collector czyli zbieracz zwłok. Każdy trup sprawi mu perwersyjną uciechę. DC jest tylko jednym z wielu niekonwencjonalnie wyglądających i zachowujących się obywateli wiecznego Miasta Ankh Morpork, miasta, którego atmosfera jest niepowtarzalna (nie da się oddychać), i w którym znajduje się słynny Niewidoczny Uniwersytet. Nieszczęsny Rincewind- mag nieudacznik od wielu lat usiłuje zakończyć naukę na rzeczonym uniwersytecie i od wielu lat konsekwentnie nic z tego nie wychodzi. Rincewind ma za to tendencje do wpadania w najdziwniejsze kłopoty. Tym razem trafił na zadanie swego życia (jak zwykle). Jeśli ktoś czytał 4 część Świata Dysku pt. Mort wie zapewne, że znużony pracą Śmierć (to nie jest błąd - w świecie dysku śmierć jest rodzaju męskiego) postanawia udać się na wagary, poleniuchować i uprawiać pijaństwo (z pięknym skutkiem - polecam przeczytanie Morta). Zadanie zastąpienia Śmierci przypada chłopcu imieniem Mortimer, któremu niezbyt dobrze to wychodzi. W grze sytuacja jest jeszcze gorsza. Rolę Śmierci przyjmuje na siebie Rincewind. Chyba nie muszę kontynuować, można domyślić się, co z tego wyniknie (podpowiem - nic dobrego). Podczas gry Rincewind odwiedzi nie tylko zaułki Ankh Morpork, ale również wszystkie najbardziej podejrzane części Świata Dysku, włącznie z królestwem samego Śmierci. Spotka tam jego sługę Alberta (byłego rektora Niewidocznego Uniwersytetu), a także będzie zmuszony opanować jazdę na straszliwym rumaku Śmierci o imieniu Pimpuś. Nad

produkcją Discworld 2 pracowało 50 grafików. Animacje to ponad 25 tysięcy klatek ręcznego rysowania. Po prostu odjazd. Przyjrzyjcie się niezdrowemu entuzjazmowi Rincewinda, gdy ściąga on fartuszek z manekina płci żeńskiej, albo zaintrygowanemu pracownikowi kostnicy usiłującemu reanimować martwą babcię Weatherwax. Bolesny jest tylko fakt, że

"Terrego Pratcheta znają wszyscy. Jeśli nie, to najwyższa pora aby nadrobić zaległości. Nie ma na świecie lepszego twórcy komediowej fantasy. Seria Discworld powinna być znana każdemu. Rok temu mogliśmy dorwać się do komputerowej adaptacji tego cyklu. Obecnie legenda powraca..."

Rincewind wygląda inaczej niż w pierwszej części (chociaż bez wątpienia jest ładniejszy). Dialogi to następny atut gry. Oczywiście nie obeszło się bez Erica Idle znanego z ekipy Monthy Pythona (głos Rincewinda). Poza nim głosów udzielają: Nigel Planer, Kate Robins

Jak widać system dialogów pozostał niezmieniony w stosunku do pierwszej części. Dialogi są jednak zdecydowanie lepsze. Głupawe komentarze Rincewinda potrafią rozbawić każdego, odpowiedzi również są co najmniej niekonwencjonalne.

Rincewind

i Rob Brydon. Muzyka, w przeciwieńswie do pierwszej części, gdzie po prostu była, tutaj jest doskonała. System Q Sound i dobrodziejstwa windowsowego Direct-X wyciskają z naszych głośników ostatnie soki. Scenariusz gry nie jest niestety autorstwa Terry'ego Pratcheta, ale według zapewnień autorów zyskał pełną akceptację Mistrza. Discworld 2 jest łatwiejszy od pierwszej części, ale gracze nie znający angielskiego i tak nie będą mogli sobie pograć. Ułatwienia polegają bowiem na tym, że po kliknięciu prawym klawiszem myszy na dany przedmiot Rincewind komentuje go odpowiednim (oczywiście dowcipnym) cytatem. Poza tym rozmowa z napotkanymi klientami jest konieczna do ukończenia gry, a nie jest to prosty angielski znany z amerykańskich filmów tylko pełen gier słownych i zaskakujących pojęć język Pratcheta. Sam interfejs pozostał niezmieniony w stosunku do pierwszej części i dobrze, bo jest bardzo funkcjonalny, mniejsze przedmioty chowamy do kieszeni Rincewinda, a te o większych rozmiarach - do wciąż snującego się za nim Bagażu - chodzącego kufra wykonanego z mówiącej gruszy. Rozmowy też odbywają się w ten sam sposób co w jedynce. I tu niestety pojawia się jedyna wada Discworlda 2. Scenariusz jest tak samo liniowy jak w części pierwszej. Dialogi również odbywają się bez ingerencji gracza i nie ma on żadnego wyboru co do kwestii wygłaszanych przez Rincewinda. Gdyby tak autorzy pokusili się o coś takiego, gra byłaby po prostu boska, a tak jest tylko doskonała. Jest to jedyna wada dzieła Perfect Entertainment. Świadczy o tym fakt, że Discworld 2 ukazuje się równocześnie na konsoli Sony PSX, co jest rzeczą dość dziwną, gdyż poza pierwszym Discworldem na tą konsolę raczej nie robi się przygodówek. Discworlda 2 trzeba koniecznie zobaczyć. Nawet jeśli ktoś nie lubi angielskiego humoru, a na myśl o przygodówce drętwieje ze wstrętu, to Discworld z pewnością przekona go do jednego i drugiego. A jeśli nie, to taki ponurak nadaje się na pasażera dla Death Collectora (patrz demo na płytce). Krąg odbiorców nie jest też (co ostatnio stało się normą) ograniczony do posiadaczy Pentium. Gra z czystym sumieniem spaceruje nawet na wysłużonym 486 DX2. Uwaga !!! Nie odnosi się to niestety do wersji demonstracyjnej, z której odpaleniem miałem duże trudności zarówno w domu, jak i na redakcyjnych komputerach. Do uruchomienia potrzebuje ona bowiem komputera z aż 32 MB RAMU i procesorem Pentium 60, ponieważ nie jest ona jeszcze zoptymalizowana. Pomimo tego postanowiliśmy jednak umieścić demo na płytce, aby choć część z Was miała okazję zobaczyć to cudo przed zapowiadaną na grudzień oficjalną premierą. W każdym razie wydarzenie to napewno spowoduje kolejki w sklepach z grami. A jeśli ktoś neguje tą opinie, może być pewny, że pewnej nocy nawiedzi go szalejący z kosą Śmierci Rincewind.

Lord Yabol

Sympatyczny Death Collector. Rincewind z pewnością chętnie zostanie jego klientem, aby dyskretnie wydostać się z Ankh Morpork. Jak zwykle jest bowiem ścigany przez całą masę wielbicieli marzących o dobraniu mu się do skóry.

Discworld 2

Perfect Entertainment / Psygnosis

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Psygnosis
☎ (0044) 1512823000
fax (0044) 1512823001/3300

Minimalna konfiguracja

486 DX/2 66Mhz, 8 Mb RAM, CD-ROM, MYSZ,Windows 95

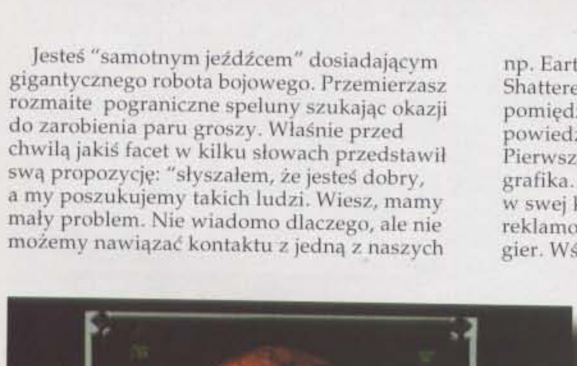
Cena

☎

Jest rok 2123. Kosmos stał się terenem ekspansji homo sapiens. Dziesiątki i setki planet zaludniają koloniści z Ziemi. We wszechświecie rządzi prawo, którego przestrzegania strzegą liczni stróże porządku. Ale nie wszędzie oni docierają: na planetach, które zostały skolonizowane niedawno obowiązują inne obyczaje: rządzi tu prawo pięści, prawo silniejszego. Tam właśnie emigrują rozmaite szumowiny oraz ci, którzy z różnych przyczyn mają dość wygodnego życia w cieplarnianych warunkach. W tym imperium ciemności mają miejsce interesy, o których lepiej za dużo nie wiedzieć. Ale jest tam też najwięcej cennych surowców mineralnych, na których szybko i łatwo można zbić majątek. Dlatego wiele rozmaitych firm i korporacji, ryzykując życiem swoich pracowników, buduje ogromne kopalnie otoczone koloniami górniczych domów właśnie w tych odległych zakątkach kosmosu.

Żelazo

Jesteś "samotnym jeźdźcem" dosiadającym gigantycznego robota bojowego. Przemierzasz rozmaite pograniczne speluny szukając okazji do zarobienia paru groszy. Właśnie przed chwilą jakiś facet w kilku słowach przedstawił swą propozycję: "słyszałem, że jesteś dobry, a my poszukujemy takich ludzi. Wiesz, mamy mały problem. Nie wiadomo dlaczego, ale nie możemy nawiązać kontaktu z jedną z naszych

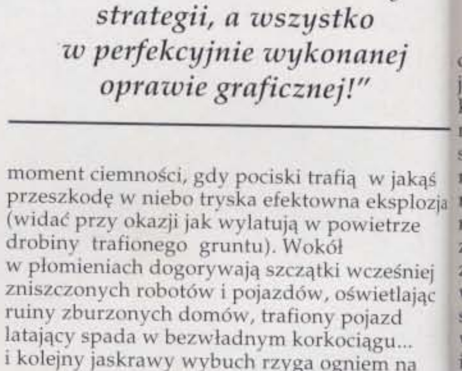


baz na planecie Lanois 3. Podejrzewamy że to piracki rajd... Czy podjąłbyś się tej misji?". Nie namyślałeś się długo - w końcu to Twój zawód...

Mniej więcej tak rozpoczyna się gra SHATTERED STEEL, będąca symulacją walk pomiędzy potężnymi robotami bojowymi. Owszem, było już kilka podobnych produktów, np. EarthSiege lub cykl Mechwarriorów, ale Shattered Steel na ich tle świeci niczym księżyc pomiędzy gwiazdami. Ta gra to - jakby powiedział jakiś Francuz - "rewwelasjąą!". Pierwsze, co wali prosto między oczy to grafika. Wiecie, miałem okazję przeglądać w swej karierze mnóstwo materiałów reklamowych dotyczących najrozmaitszych gier. Wśród tych wszystkich "achów i ochów" nader często spotykałem sformułowanie "stunning graphic", co można od biedy przetłumaczyć na polski jako "porażająca grafika". Naturalnie najczęściej były to tylko pobożne życzenia autorów lub dystrybutorów. Nie wiem, czy na pudełku z Shattered Steel będzie taki napis (ponieważ - niestety, niestety! - dysponujemy na razie tylko interaktywnym demem), ale moim zdaniem POWINIEN tam być. Jest to bowiem jedna z nielicznych gier, która w pełni zasługuje na taki komplement. Tak: ta grafika poraża! Po kilku minutach grania musiałem zrobić przerwę, ponieważ szczęka opadła mi na biurko, a ponadto musiałem przecież wepchnąć sobie w oczodoły moje gały, które bez przerwy wychodziły mi na wierzch. Grafika w SS (ble, co za skrót!) po prostu wymiata mózg z czachy: genialne tekstury, niesamowity klimat (ach te niebo!), ukształtowanie terenu stworzone za pomocą metody zwanej voxel space... Efekt to coś, co przypomina skrzyżowanie Commanche'a i Quake (zwłaszcza budynki są bardzo "klejkowskie"!). Wcale nie gorzej przedstawiają się ruchome obiekty - starannie zaprojektowane, wyrenderowane, oteksturowane i zanimowane. I ta różnorodność: klasyczne w miarę człekokształtne mechwarriory, jakieś mrówkopodobne straszydła na sześciu szczudłowatych nogach, stacjonarne działka, transportery, wiele rodzajów pojazdów latających (niektóre w czasie lotu przyświecają sobie reflektorem, który rzuca migotliwy blask na ziemię). Tu dochodzimy do kolejnego atutu gry - efekty świetlne normalnie zabijają: każdy strzał z lasera czy wybuch rakiety rozświetla na

"Dziki Zachód w kosmosie?! Ależ tak! Gigantyczne roboty, dużo strzelania, elementy strategii, a wszystko w perfekcyjnie wykonanej oprawie graficznej!"

moment ciemności, gdy pociski trafią w jakąś przeszkodę w niebo tryska efektowna eksplozja (widać przy okazji jak wylatują w powietrze drobiny trafionego gruntu). Wokół w płomieniach dogorywają szczątki wcześniej zniszczonych robotów i pojazdów, oświetlając ruiny zburzonych domów, trafiony pojazd latający spada w bezwładnym korkociągu... i kolejny jaskrawy wybuch rzyga ogniem na



wszystkie strony; a z ciemności nadlatują w naszą stronę niszczycielskie białe smugi, tworząc wokół mecha śmiercionośną pajęczynę. Promienie są nieco rozmyte - jaskrawe w centrum, a coraz bardziej mgliste przy krawędziach. To już nie czerwone czy zielone kreski, znane z innych gier, tu nieomal czuć skwierczenie i żar plazmy! Nawet po zredukowaniu rozdzielczości gry do low-res grafika nadal przykuwa oczy - a to już o czymś świadczy... Spece od efektów dźwiękowych bardzo starali się nie zostać w tyle. Te stereofoniczne efekty, strzępy rozmów, metaliczny klekot i grzechot maszerujących mechów, grzmot wybuchów, świst laserów i odpalanych rakiet... To jest to! Szczególnie polecam wysłuchanie utworu otwierającego grę - brzmi jak muzyka do Terminatora III. Wspomniałem, iż Shattered Steel jest zbliżona charakterem do kilku innych gier. Jednak jest jedna rzecz, która dość wyraźnie odróżnia ją od konkurencji. Inne gry, symulujące walki mechów, z reguły są połączeniem gier strategicznych z elementami RPG (w tego rodzaju grach jest nawet taki specjalny system rozgrywki o nazwie BattleTech, poświęcony mechom). W efekcie uzyskiwaliśmy gry o dużej złożoności i skomplikowanej obsłudze oraz zasadach. Twórcy Shattered Steel poszli w innym kierunku: w ich produkcji gracz ma się przede wszystkim bawić w niszczenie wrogich maszyn, wszystko inne jest mniej istotne. Naturalnie nazwać tę grę "strzelaniną" byłoby niesprawiedliwością i skrzywdziłoby Strzaskaną Stal. Ale jest ona prostsza w obsłudze i założeniach niż wszystkie inne gry o tej tematyce, jakie udało mi się zobaczyć, jednocześnie prezentując odczuwalnie lepszą grafikę. Czego można się spodziewać po pełnej wersji gry? Otóż 50 bardzo urozmaiconych misji (np. odbicie jeńców i ochrona ich ewakuacji) na trzech różnych planetach. Misje uprzyjemni nam z 25 rodzajów wrogich robotów (nie licząc drobnicy w postaci rozmaitych pojazdów, działek itp.). Producent obiecuje, że będą one zachowywały się tak inteligentnie jak jeszcze żaden mech w żadnej grze. Będziemy dysponować 20 rodzajami broni, w tym wieloma rodzajami rakiet, łącznie z samonaprowadzającymi się. Interesująco przedstawia się możliwość gry w sieci: do 16 graczy naraz! Kto zechce, będzie mógł grać przez modem. Shattered Steel dzięki przyjętym założeniom powinna zadowolić zarówn o zwolenników nieco ambitniejszych strzelanin jak i miłośników prostych symulatorów. W momencie gdy piszę te słowa nie ma jeszcze w sprzedaży pełnej wersji tej gry, ale (tradycyjnie) gdy Wy czytacie te słowa, to Shattered Steel powinna już stać na półkach polskich sklepów z software. Ja już dziś odkładam kilka "biletów Narodowego Banku Polskiego" do osobnej przegródki portfela z założeniem, że wydam je tylko w jednej sytuacji: gdy zobaczę legalną kopię Shattered Steel. A teraz nieco wskazówek dla grających w demo-wersję. Istnieje tam możliwość włączenia pełnej nieśmiertelności i nielimitowanej amunicji - ale nie radzę tego zbyt pochopnie używać. Czemu? Ponieważ złośliwi programiści uniemożliwiają wtedy (po pomyślnym przejściu etapu) rozpoczęcie kolejnej misji. Ale perfidia! Grę można obsługiwać z joysticka, a także z myszki i klawiatury. Oto kilka podstawowych klawiszy sterujących: poruszanie mechem: kursory. F1- kokpit, F2- kokpit wirtualny (!), F3- widok z zewnątrz, F4- mapa, F5- założenia misji i stopień ich wykonania, F6-F7-F8 - każdym z klawiszy możemy wyświetlić na jednym z trzech ekranów kokpitu następujące informacje: skaner, zapas broni, stan urządzeń, widok mecha z zaznaczeniem uszkodzeń. F12- kalibracja joysticka. C - centrowanie głowy mecha, Alt (przy widoku z zewnątrz) - najazd kamery, TAB - pauza.

Łuny płonących maszyn wroga - widok miły sercu każdego wojownika.

PETER PAN

Shattered Steel

Interplay

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Interplay
☎ (0044) 1682 423666

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, DOS

Cena

☎

Kiedy pierwszy raz usłyszałem o Deadlock, byłem wyraźnie zaintrygowany. Co to za cudo?. Od razu zaczęło mi się kojarzyć z Deadline. Nie potrzebowałem wiele czasu, żeby przekonać się, w jak wielkim byłem błędzie - kiedy tylko uruchomiłem grę, plansza tytułowa przywitała mnie kilkoma pytaniami typu: land mass (small, medium, large, custom itd), ilość graczy, wybór rasy itp. Z czym się to wszystko kojarzy? Tak jest, bardzo dobrze, oczywiście! - kłania się legendarny Civilization! Kiedy już wiedziałem, o co chodzi, z perwersyjnym uśmiechem na ustach wybrałem, co trzeba i mlasnąłem OK. I tutaj następna niespodzianka: każda z siedmiu (!!!) ras, jaką mamy do dyspozycji, wygląda zupełnie inaczej (najśmieszniejszy jest gościu z odkurzaczem zamiast nosa, bodajże Cyth), także budynki poszczególnych ras są niepowtarzalne (chociaż nazywają się tak samo). To z kolei przywołuje na myśl Master of Magic.

Ekspansja

Stwierdzenie, że Deadlock jest tyko kopią starych, dobrych pomysłów byłoby jednak dla niego krzywdzące. Już sam fakt, że w grze znajdziemy najlepsze z rozwiązań dwóch gigantów strategii dobrze o niej świadczy. Ale jej możliwości nie kończą się na czystym powielaniu! W produkcie Accoalde znajdziemy bowiem całkiem nowe mechanizmy, o których nikomu nie śniło się od chwili powstania kultowej Civilization 2. Pierwszą i największą z niespodzianek jest sieć. I to nie tylko zwykła, ale również Internet - tu dopiero gra nabiera rumieńców. Przy grze w C2, aby spróbować walki z żywym przeciwnikiem, musieliśmy kombinować z "cheat mode" i co chwilę zamieniać się miejscami, a tutaj na dzień dobry taka niespodzianka (ocena produktu wzrosła w tym momencie do 100%). Drugim, ale nie mniej znaczącym efektem, jest polepszona obsługa armii, a co za tym idzie - ułatwienie walki. Nie ma już sytuacji, w której falanga (a raczej jej odpowiednik) rozwala czołgi, a nasi żołnierze zawsze sprawują się tak, jakbyśmy im rozkazywali za pomocą rozbudowanego panelu rozkazów (wzrost oceny do 120 %). Możliwości są bardzo interesujące. Możemy zdecydować np., jakie cele ma atakować każda jednostka, w przypadku jakich uszkodzeń uciekać, a także, jaki jest charakter misji tzn patrol, szpiegowanie, budowa nowej osady (to tylko w przypadku settlera) czy też zamiana w szczęśliwego mieszkańca, co powiększa naszą populację. Bitwy odbywają się bez ingerencji gracza (niestety), ale także tutaj widzimy postęp w stosunku do Civilization 2.

Możemy obejrzeć sobie przebieg bitwy (to szczegół), ale najważniejsze, że w boju może brać udział więcej niż jedna jednostka jednocześnie (a to już ważne - 130%). Do tego dochodzi kolejna perełka: w każdej kolonii możemy, oprócz zwykłej infrastruktury przemysłowo-mieszkaniowej, budować systemy obronne, które biorą aktywny udział w walce.

Oprócz tego każda z ras wyróżnia się jeszcze swoimi możliwościami (nie tylko wyglądem!). Otóż w walce i produkcji armii najlepsi są Tarth, inne rasy posiadają natomiast inne

praktyczne umiejętności (140%). Jako ciekawostkę dodam, że jedną z dostępnych ras jest Człowiek.

Świt nad kolonią. Nowy dzień z pewnością będzie pracowity, zwłaszcza , że rozbudowa trwa. Problemy ze stawką podatków, dystrybucją żarcia i obcymi najeźdźcami to chleb powszedni dla przywódcy kolonii. A chłopstwo, zamiast się cieszyć buntuje się i porzuca pracę.

ChCh't - insektoidalna rasa charakteryzująca się szybkim przyrostem naturalnym. Dzięki temu dość szybko produkuje jednostki militarne. Zwiadowcy ChCh't są bardzo dobrzy w odnajdywaniu surowców naturalnych.

Cyth - "trąbonosy" dość łatwo się irytują więc rasa ta sprawia problemy przez niskie morale. Ich jednostki wojskowe używają w walce sił mentalnych a zwiadowcy mogą zatruwać ziemię pozbawiając wroga żywności.

Human - po prostu człowiek. Ludzie najlepiej znają się na forsie, dzięki czemu uzyskują największe dochody z podatków. Koszty poruszania się jednostek są dla ludzi najniższe. Ich piechota może wpadać w szał, przez co zyskuje dodatkowe punkty ataku.

Maug - Chociaż na to nie wyglądają Maug są rasą doskonałych naukowców. Szybko wynajdują nowe technologie, a ich zwiadowcy są mistrzami sabotażu. Potrafią wykradać techniki wroga, niszczyć jego sprzęt i uzbrojenie.

Re'Lu - już na początku gry widzą całą mapę, łącznie z terytoriami przeciwnika. Niektóre ich oddziały mogą prejmować kontrolę psychiczną nad wojskiem przeciwnika. Ich jednostki zwiadowcze mogą podnosić lub obniżać morale twoje lub wroga.

Tarth - chodzące czołgi. Potężni Tarth potrafią produkować wielkie ilości żywności, dzięki czemu mogą tworzyć gigantyczne armie. Ich jednostki i budowle defensywne są silniejsze niż u jakiejkolwiek innej rasy.

Uva Mosk - doskonali górnicy. Wydobywają więcej surowców niż inne rasy, produkują najwięcej energii, a w produkcji żywności ustępują tylko Tarthom. Ich oddziały piechoty mogą posłużyć jako zwiadowcy.

Planeta Galius 4 nie wygląda zbyt radośnie. Zwłaszcza po przejściu wrogiej armii przez naszą kolonię. A koloniści ubzdurali sobie, że powinni mieć jedzenie i mieszkanie. I jak tu pracować w takich warunkach??

Trochę się rozpędziłem i w napływie emocji zapomniałem wspomnieć o celu i idei gry (aaaa, przepraszam; chłopaki nie bijcie, już nie będę...). Niniejszym naprawiam ten błąd i wspominam: Otóż nad bliżej nieokreśloną planetą (określoną: dokładnie Galius 4, ale i tak nie wiem, gdzie to jest) zapragnęło roztoczyć swoje panowanie jednocześnie siedem ras. Dość szybko okazało się, że pokojowa koegzystencja

"Czy graliście kiedyś w Civilization 2? Albo w Master of Magic? Jeśli nie, to proponuję spróbować czegoś, co zawiera wszystkie możliwości poprzednio wymienionych gier. I jeszcze parę innych..."

nie jest możliwa (tak tak, Deadlock to nie bajka o misiu Uszatku) i zaczęła się rzeź, która jest drogą do celu. Chociaż sukces można odnieść również poprzez dominację kulturową i pokojową rozbudowę kolonii (ale tak jest nudno). W Deadlocku można oczywiście pohandlować z innymi rasami. Oficjalnie bądź na czarnym rynku (160%). Czarny rynek oczywiście odpowiednio kosztuje, ale można na nim dostać wszystko, czego sobie zażyczymy. Nie mogło się też obyć bez dyplomacji (niniejszym wypowiadam wojnę wszystkiemu co żyje). A więc cel i ideę już znamy. Zebrać armię i zapanować nad światem (albo też wykazać się wiedzą i kulturą - staram się o tym nie zapomnieć).

Wygląd fizyczny Deadlocka jak na stworzenie kosmiczne jest całkiem przyzwoity. Co prawda w widoku ogólnym planszy ustępuje wspomnianej Cywilizacji 2 (widok z góry i małe symbole miast i oddziałów), ale za to

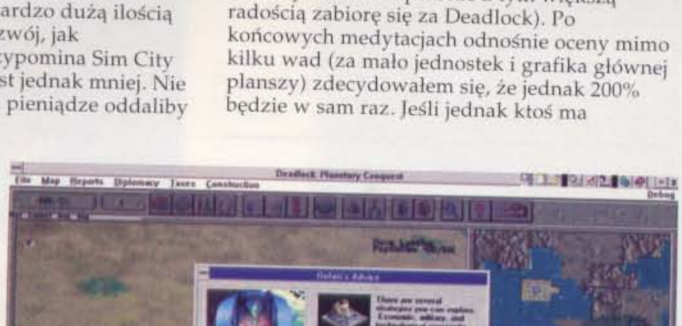
gdy przejdziemy do danej kolonii... Każda budowla jest równie piękna (albo ładniejsza) jak te znane z SimCity 2000. Kiedy postawimy kolejny budynek, automatycznie powstanie biegnąca do niego droga o dużym natężeniu ruchu, a budynek podczas powstawania wygląda jak autentyczny plac budowy (też tak, jak w Sim City). Dodam jeszcze, że kolonię widzimy w rzucie izometrycznym. Nieźle zrobione są portrety poszczególnych ras (tylko dlaczego żadna nie przypomina zielonej, kłębiącej się flegmy???). Graficzną perełką jest też bardzo rozbudowany (lepszy od civilopedii) help. Przystojna (jeśli ktoś lubi plamiste) kobietka z chęcią opowie nam o każdym budynku, jednostce i wielu innych rzeczach,

chociaż nie liczcie na intymne wyznania (180% za plamiastą i jej pomoc). Świetnie wygląda akcja podczas bitwy: jednostki strzelają, wybuchają entuzjastycznie i kręcą się po całej planszy. Generalnie nie ma rewolucji, ale pewien postęp da się zauważyć.

Teraz przyszła kolej na zawartość. W Deadlock dysponujemy bardzo dużą ilością budynków i zarówno ich rozwój, jak i wykorzystanie bardziej przypomina Sim City niż Cywilizację, jednostek jest jednak mniej. Nie ma też kolaborów, którzy za pieniądze oddaliby wrogie miasto pod naszą władzę. Za to jednostki, którymi dysponujemy mogą podczas ataku niszczyć tylko odpowiednio wyznaczone cele. Dobra taktyka na początek to atak dwoma działami na wieże laserowe, a czterech strzelców i jedno działo - na jednostki przeciwnika: takiej potędze nie oprze się żaden gostek. Oczywiście nie mogło się obyć bez ulubionej opcji wszystkich młodych finansistów czyli tax rate. Jednak w Deadlock finanse służą tylko do stawiania budynków, a do wynalazków czy kultury trzeba przydzielać odpowiednią ilość ludzi (chyba tak jest trochę sensowniej). Bez przydzielonych gości wynalazek w końcu jakoś sam się wynajdzie, ale nie radzę próbować - bo może to trwać setki lat. To samo dotyczy też ulepszania zbudowanej infrastruktury.

Tak więc nareszcie mamy potęgę na miarę Civilization 3. Co prawda sama gra mimo znaczących ulepszeń nie tworzy nowej epoki, ale ta sieć..., ten internet.... Tutaj Deadlock w pełni pokazuje, co potrafi. Co prawda konsekwencją musiało być zmniejszenie trochę obszaru gry, ale generator losowego startu czyni każdą rozgrywkę inną więc zabawy starczy na długo (ponieważ Civ 2 skończyłem na Emperorze z tym większą radością zabiorę się za Deadlock). Po końcowych medytacjach odnośnie oceny mimo kilku wad (za mało jednostek i grafika głównej planszy) zdecydowałem się, że jednak 200% będzie w sam raz. Jeśli jednak ktoś ma wątpliwości polecam demo na naszym krążku: można grać do 40 tury co na niskim poziomie trudności pozwoli spokojnie ukończyć grę. Ja osobiście z radością dorwę się do pełnej wersji jak tylko pojawi się w polskich sklepach. Tak więc wszyscy stratedzy: przygotujcie się na totalną wojnę. Dobrej zabawy z Deadlockiem życzy wam:

LORD YABOL



"Odkurzacze" stawiają kolejne budynki. Pomimo niskiego morale ta rasa ma niezłe możliwości.

Tarth to najlepsi wojownicy na planecie. Jak widać, kolonia rozwija się na tyle dynamicznie, aby móc utrzymać rosnącą ilość oddziałów.

Deadlock

Accolade

Dystrybutor

OPTIMUS BIS
(034) 652974,
fax (034) 652939

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, Windows, CD-ROM

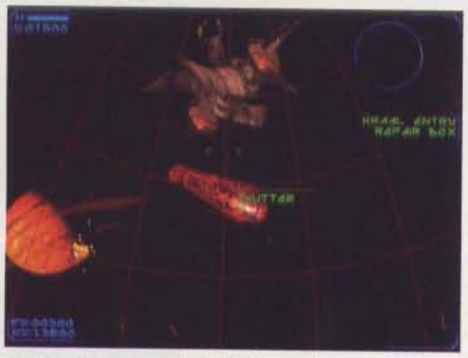
Cena

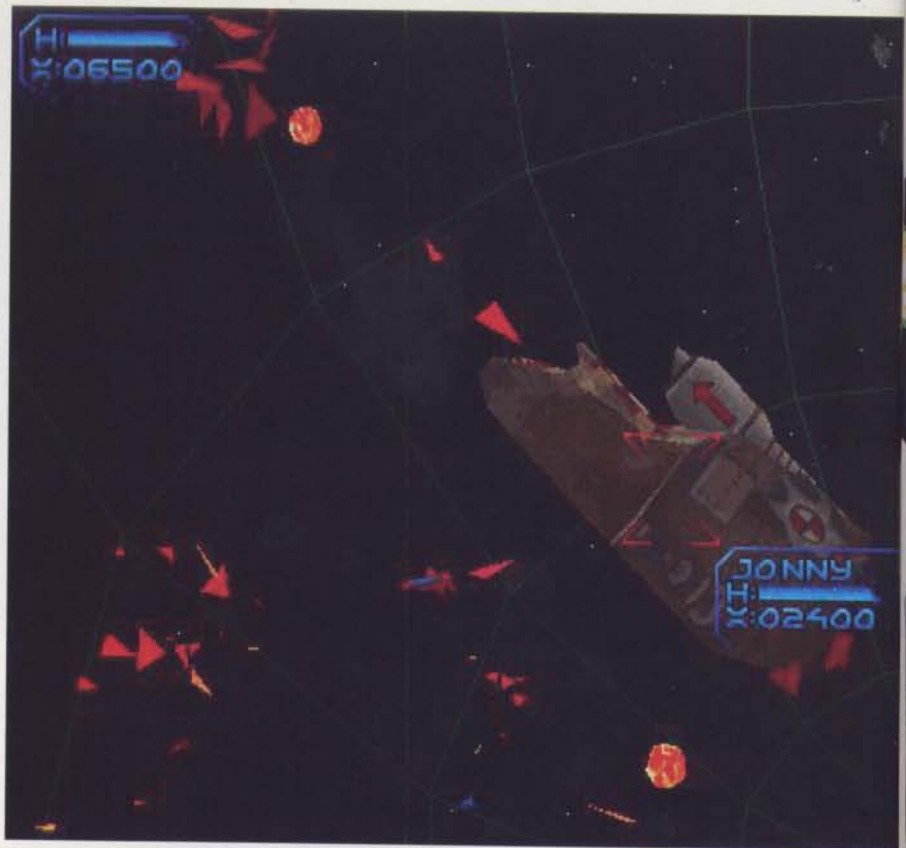
Zacznijmy niestandardowo - od lektury Słownika Wyrazów Obcych. Otwieramy na literze N i szukamy hasła "nihilizm". A oto nieco skrócona definicja: "poglądy i postawy z nimi związane, odrzucające wszelkie przyjęte w danym społeczeństwie normy społeczne, zasady, wartości religijne i kulturalne." Czego więc można się spodziewać po grze noszącej nazwę "Nihilist" (Nihilista)? Od razu wiadomo, że nie będzie to gra dla miłych skautek, bladych romantyków wzdychających przy księżycu, wegetarian, długowłosych wyznawców pacyfizmu i wrażliwców mdlejących, gdy ukłują się igłą w palec u ręki! Natomiast jeśli jesteś twardzielem, który gryzie metalowe kulki z łożysk zamiast słonecznika, popijając to stężonym kwasem azotowym, i dla którego nie ma milszej muzyki od ryku silników oraz grzechotu działek; jeśli jesteś facetem, co nie uśnie, póki nie wyśle w diabły kilkudziesięciu przeciwników i który najlepiej relaksuje się podczas 10-rundowych sparringów z Mike Tysonem w rękawicach bokserskich nabitych żyletkami - no to masz grę w sam raz dla ciebie!!!

No! Mam nadzieję, że skautki, romantyków oraz innych wymienionych przeze mnie w poprzednim akapicie osobników już na tyle zniesmaczył mój styl, że z wyrazem pogardy na twarzy przewrócili właśnie tę stronę CD-Action w poszukiwaniu jakiegoś normalniejszego autora i spokojniejszej gry (albo na odwrót). Dlatego - skoro już jesteśmy sami, w doborowym towarzystwie samych miłośników gier z gatunku "zabij wszystko co się rusza" - możemy odpuścić sobie następne

"Stary pomysł w nowym szaleńczym wykonaniu. Ekscytująca kosmiczna strzelanina: dziesiątki statków, śmiertelnie śmiertelne systemy broni i wielu pretendentów do chwały - ale tylko jeden może pozostać żywy!"

takie drętwo-nadęte gadki (nie mylić z "gatkami"!) i spokojnie zająć się opisywaniem "Nihilisty". Nie szukajcie w nim wyrafinowanej fabuły i skomplikowanych misji do przejścia. To nie ta gra! Nihilist jest jednym wielkim deatchmatch'em! Im więcej martwych wrogów na Twym koncie, tym lepiej dla Ciebie i tym wyższą pozycję zajmujesz w rankingu. Twoje zadanie jest zabójczo proste: rozwal wszystkich wrogów w kolejnych (trzydziestu) szalonych misjach i zrób to na tyle szybko, by żaden z nich wcześniej nie zamienił Ciebie i Twojego statku w obłoczek rozżarzonej plazmy, szybko rozprężający się w lodowatej próżni, wewnątrz gigantycznej magnetycznej sfery zwanej Krall. Wnętrze Krall jest ringiem, na którym odbywają się dziesiątki kosmicznych pojedynków. Akcję gry obserwujesz z punktu widzenia pilota znajdującego się w statku. Możliwość wyboru ujęć kamery, łącznie z tym, które prezentuje nam widok naszego statku z dość niebanalnej perspektywy - że zacytuję producenta - "out your ass" :-) oraz możliwość nagrywania własnych akcji bojowych, daje grze dodatkowy "wykop". A że ze swojej samej natury gra jest dynamiczna jak sto diabłów, to w efekcie uzyskujemy takie tempo akcji, że mniej wytrzymałym graczom mózg może szybko zmienić się w skisłe mleko! Ostrzegam! Jak wygrać? Gnaj poprzez kosmos i kasuj każdego, kto nawinie się pod lufy i wyrzutnie. Zbieraj latające w kosmosie szczątki, lepszą broń i kasę. Za zwycięstwo (wystrzelanie całej konkurencji) otrzymasz dodatkową gotówkę, za którą będziesz mógł kupić w sklepie jeden z wielu rozmaitych





statków bojowych (około dwudziestu sztuk!) i wyposażyć go w rozmaite narzędzia śmierci. Masz do pokonania niemal trzydzieści rodzajów wrogich statków, z których każdy charakteryzuje się odmiennym stylem walki. I nie licz, że któryś będzie grzecznie leciał po linii prostej i czekał, aż podłączysz mu rakietowe dopalacze, wyposażone w głowice bojowe! Naturalnie, jak na rasową grę akcji przystało, masz w grze dodatkowe (ukryte) statki i poziomy, bonus-levele i tym podobne niespodzianki. Jedna z nich to "Mandala", czyli gra w grze - jeśli ją ukończysz to nie pożałujesz! Wiadomo też, że coś takiego jak Nihilist po prostu MUSI mieć możliwość gry dla kilku graczy na raz (poprzez sieć i modem). Nie ma to jak tryb multiplayer w ostrych nawalankach!

Dźwięk... po prostu wbija w fotel! I nawet nie tyle same efekty (choć i tych jest całe mnóstwo, od wystrzału lasera po głosy wrogich pilotów),

co muzyka. Wykorzystano w niej utwory rozmaitych zespołów, wszystko to odtwarzane z CD. Parę nazw? Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself, Sugar Ray... Już pierwszy utwór, histeryczny, wymiatający heavy-metal, z ba pulsującym 300 razy na minutę i prawdziwi kanonadą na perkusji sugeruje, że siadając tej gry lepiej zapiąć pasy bezpieczeństwa. A wszystko to jeszcze nic. Najważniejszy jest że autorzy zastosowali w grze coraz popularniejszy system QSound. Co się dzię niemu dzieje? Otóż daje on niesamowicie re efekty stereofoniczne i wrażenie, że dźwięk otacza nas z wszystkich stron, że znajdujem się w centrum koła złożonego z kolumn

Cut to the side of the ship being drained up by an energy beam: a ship escapes

As the blast expands, the ship, flies into the camera and......

Cut to another battle scene: a mined asteroid field.

We pull back to reveal the scene as reflections in a visor

głośnikowych! Dźwięk w grze ma jakość Q! To samo można powiedzieć o grafice - tak w trybie VGA jak i SVGA. Przy czym dobra wieść dla posiadaczy słabszych maszyn: tryby te różnią się od siebie w dość nieznaczny sposób. Wypada więc zapytać: "czy to grafika w VGA jest tak dobra czy też ta w SVGA tak marna"? Prawidłowa jest pierwsza odpowiedź! Doskonale wyglądają zwłaszcza trójwymiarowe statki kosmiczne pokryte teksturami. Dlatego dziwi mnie nieco, że promienie laserów wykonano jak w grze na automatach sprzed dziesięciu lat: ot, jakieś śmieszne wektorowe trójkąciki... podobnie jest z eksplozjami statków: stanowczo zbyt mało efektowne by się nimi jarać. Dla mnie to jedyny zgrzyt w graficznej oprawie gry. Dodajmy jednak do tego full animacji i scen wideo (niektóre raczej dla dorosłych!) oraz starannie wykonanych statycznych bitmap, a efekt końcowy wywołuje bezwiedne gwizdnięcie podziwu. Gdy grając w Nihilist poczujesz w pewnym momencie znużenie, nie naciskaj od razu

przycisku reset. Zawsze przecież możesz dla odmiany pograć w Mandalę (grę w grze Nihilist). Jej zasady są podejrzanie zbliżone do gry-matki (czyli ciąg kolejnych pojedynków kosmicznych myśliwców), ale różni się tym, że widzimy statki (swój i wroga) podobnie jak w klasycznych "Asteroidach". Mandalowanie oprócz relaksacji może dać graczowi coś więcej: jej ukończenie jest równoznaczne ze zdobyciem dostępu do Spitfire'a - groźnego myśliwca o dużej sile bojowej, którego inaczej nie kupisz za żadne pieniądze. Do kierowania swoim pojazdem możesz wykorzystać joystick, mysz oraz klawiaturę. Opanowanie zasad sterowania może zająć Ci nieco czasu, tym bardziej że wrogowie nie zamierzają cierpliwie czekać, aż przyswoisz sobie zasady pilotażu - regularnie i z wielkim entuzjazmem szpikują Cię seriami laserów oraz rakiet. Zatem - ucz się szybko albo giń! A oto parę wskazówek, żeby choć o ułamek procenta zwiększyć Wasze szanse przeżycia: S - cała naprzód!, LMB (lub Alt) - lasery, RMB (lub C) - rakiety, A/D - rotacja w lewo/prawo, X - systemy obronne, Tab - zaznacza wrogów, Shift - zaznacza wroga, który strzelał do Ciebie jako ostatni, Enter - wysiadamy w biegu, T- naciśnij gdy zostaniesz sam na ringu, CTRL-Q - quit level. Tipsy: - w czasie lotu uważaj na elementy celownika - wskazują one kierunek, w który musisz lecieć, by natrafić na wroga: - gdy już wiesz, że zaraz zginiesz, katapultuj się (enter). Istnieje szansa, że dostrzeże Cię statek ratowniczy i wrócisz do gry nie tracąc życia (ale statek niestety trzeba kupić...)

* * *

Bodaj w trzecim numerze naszego pisma omawialiśmy grę S.T.O.R.M, która miała być odgrzaniem zasad klasycznej gry akcji, w "opakowaniu" rodem z roku 1996. Tamta próba zakończyła się ogólną klapą. Nihilist to jednak zupełnie inna para kaloszy - ta gra powinna zaistnieć na listach przebojów. I teraz tylko ciekawi mnie, jaka to inna stara gierka zostanie przerobiona w następnej kolejności... Hm, gdy po włożeniu na głowę hełmu I-glasses zobaczę wirtualne "Okręty", z Arnoldem Schwarzeneggerem komentującym moje posunięcia, to nie będę specjalnie zdziwiony...

OGRE

Nihilist

The Bit Team

Dystrybutor

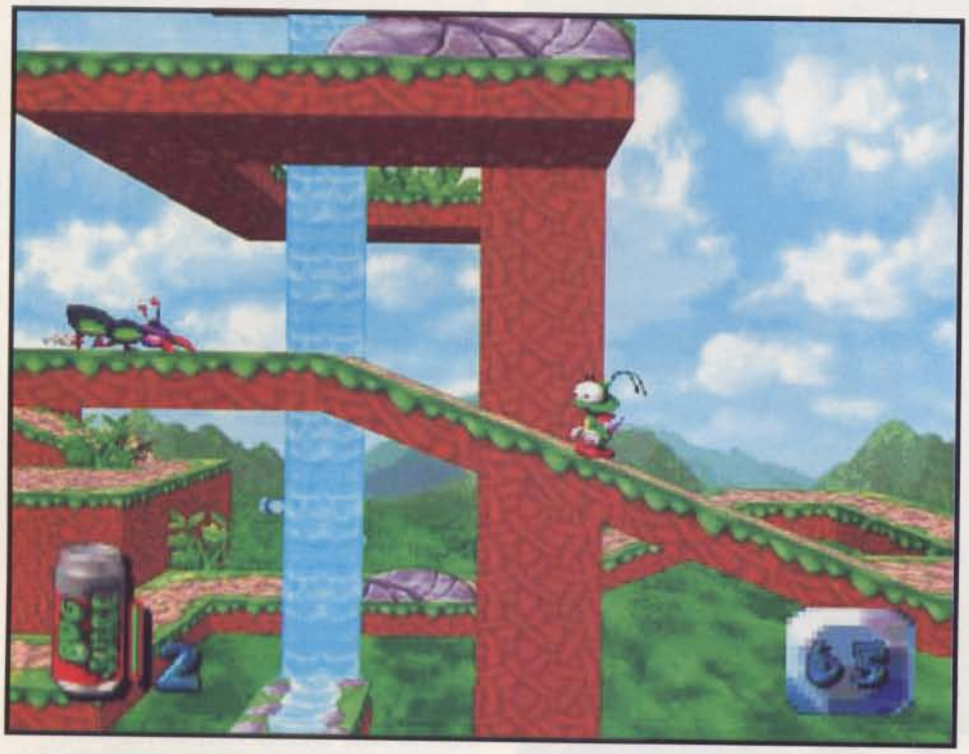
IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM,
VGA, CD-ROM

Cena

☎



Czym BUG! różni się od dziesiątków czy setek znanych z PC platformówek? Największym novum jest tu w pełni trójwymiarowa doskonale zrealizowana grafika. Tego jeszcze nie było! Nie dość, że poruszamy się po

"Nowy wymiar w świecie gier zręcznościowych! Bajeczna grafika, zabawna akcja, duża grywalność: tak, to może być tylko BUG!"

trójwymiarowo przedstawionej krainie (pole widzenia: 360 stopni!), że nasz bohater nie jest jakąś dwuwymiarową animką a pełnokrwistą trójwymiarową postacią, to jeszcze dodano scrollowane tła i dynamiczne ujęcia kamery - np. w momencie zmiany kierunku automatycznie następuje najazd na naszego bohatera, gdy zaś oddalamy się w głąb ekranu kamera wycofuje się... Jeśli zaś uda nam się wejść na ścianę to widzimy naszego robaczka jak raźnie wędruje nachylony do nas pod kątem dziewięćdziesięciu stopni. No - bomba! Ten trzeci wymiar jest po prostu namacalny, wcale nie trzeba mieć do tego okularów 3D. Rzecz jasna cała grafika w grze wykonana jest w rozdzielczości SVGA i to naprawdę widać. Twórcy chwalą się, iż do stworzenia grafiki użyto sprzętu rodzaju Sillicon Graphic. Ech,

Bug

Nie wiem czy się ze mną zgodzicie, ale wśród posiadaczy pc-tów panuje - starannie ukrywany - kompleks konsol. No bo niby mamy tu maszynę jak marzenie P-120, 32 Mb Ram, CD-12x, porządna karta graficzna... A potem widzimy jak jakiś posiadacz pudełka wyglądającego jak przerośnięty czytnik CD-ROM marki Playstation czy Sega, z marnymi 2 Mb Ram, podłączonego do TV, a kosztującego tyle, że na porządne 386 by nie wystaczyło, odpala taką gierkę, że po prostu szczena opada. A u nas ta sama gra (o ile w ogóle istnieje) chodzi jak ślimak chory na reumatyzm, a wygląda - szkoda gadać. I nagle żółć w pc-towcu wzbiera, twarz zielenieje, a ręce same zaciskają się w pięści...

Na szczęście wymyślono już lekarstwo na tę chorobę: nazywa się BUG! Jest to jedna z pierwszych z serii gier wydawanych przez Sega PC (inne gry z tej stajni to m.in. Virtua Fighter PC, Daytona USA, Sonic CD) jako ich wkład w "Microsoft's Hot For Windows". Gra ta powinna znacznie polepszyć nastroje wśród braci - pecetowców. Raz, że jest po prostu znakomita. Dwa, że praktycznie nie odbiega od wersji na konsole. Tylko się cieszyć - i grać...

Ostra jazda bez trzymanki. Bezwładność postaci i bezwzględni przeciwnicy powodują że sok energetyczny znika w zastraszającym tempie

mieć taki sprzęt w domu... Dodajmy do tego naprawdę fantastycznie wykonane postacie (tak tytułowego bohatera, czyli Robaczka) jak i wrogów - są wredni, a jednocześnie tak sympatyczni, że aż ma się ochotę pogłaskać takiego po chitynowym grzbiecie. Mało? To licytuję dalej: sekwencje filmowe takie, że Disney (gdyby żył) to na pewno umarłby z zazdrości (możemy zresztą definiować sobie jakość odtwarzanych sekwencji). No i ostatni as z rękawa: dźwięk. Wy-mia-ta! Te wszystkie efekty, sample mowy, mmm...

Na tle tych wszystkich hymnów pochwalnych o fabule można powiedzieć tylko tyle, że nie odbiega od standardu do jakiego przyzwyczaiły nas platformówki. Ale na tej płaszczyźnie trudno wymyslić coś naprawdę nowego: przecież zawsze musi być jakiś pozytywny bohater, którego celem jest unicestwienie czarnego charakteru, który w ten czy inny sposób mu podpadł. I taka właśnie jest fabułka Buga: dzielny robal rusza by pokonać Bardzo Złą Królową Cadavrę (paskudna pajęczyca), która podstępnie uwięziła jego kumpli. Wędruje tak przez 18 kolejnych poziomów, zwiedzając przy okazji 6 różnych wyspiarskich królestw, a w każdym z nich czyhają na niego wrogowie, ruchome platformy, grzyby, metalowe kolce, katapulty, rozmaite rzeczy do wzięcia (przypominam o konieczności zbierania puszek z sokiem energetycznym). Nie brzmi to specjalnie zachęcająco - bo wszystko już kiedyś gdzieś widzieliśmy - no, ale nie fabuła jest atutem tej gry, nie fabuła... Od czasu do czasu trafi się bonus-level. Masz wtedy okazję patrzeć na świat oczami tytułowego bohatera (czyli coś a'la Doom). Sterowanie jest tak jak fabuła, czyli standardowe i trywialne jak elementarz. Kursory służą do poruszania się, spacją wykonujemy skoki, D- kucnięcie, S - plucie (?!)... i to chyba wszystko, co trzeba wiedzieć, by dać sobie radę. Jeśli posiadasz joystick to będziesz miał jeszcze prostsze zadanie (ale dziwna rzecz: gra przeniesiona z konsoli, a w opcji "sterowanie" nie ma joypada!). Wrogów najlepiej pokonać poprzez klasyczną technikę karate "nas-kok-nakark".

Poziom trudności jest dostosowany do możliwości maloletnich graczy i tym samym nie jest zbyt wysoki, ale nic prostszego: ustaw sobie stopień "hard"... i co? Zrzedła mina? Naturalnie nie ma róży bez ognia (i dymu bez kolców, he he). Grą to nacieszyć się mogą tylko posiadacze Pentiumów z Windows'95. Przy czym najlepiej gdyby to był Pentium 100 MHz lub wyżej.

Testowałem to na minimalnej konfiguracji (czyli P-75) i nie ukrywam, że gra do najszybszych się nie zalicza...

Bug! jest dla mnie grą rewelacyjną, mimo iż tak naprawdę to nie wnosi on nic specjalnie odkrywczego do kanonu gier. Ale jego twórcy umieli sprytnie wykorzystać znane z innych gatunków programistyczne tricki i w ten prosty (?) sposób stworzyli dzieło, które jest inne od wszystkich innych gier z rodzaju "arcade". I choćby dlatego wolę grać w Buga niż w jakąkolwiek inną platformówkę - bo Bug jest... inny. Na pewno będzie wielkim przebojem i to nie tylko wśród graczy, którzy by włączyć stojący na biurku komputer muszą stawać na palcach.

PETER PAN

Bug!
SEGA

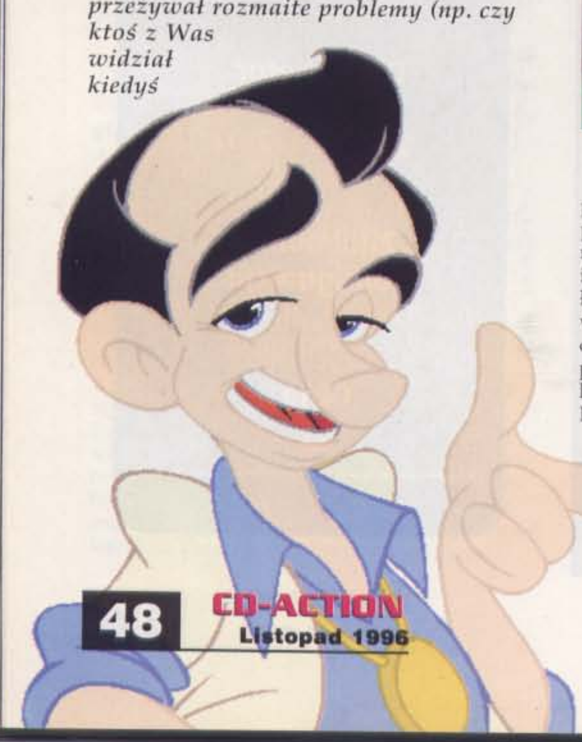
Dystrybutor
Bobmark
☎ (022) 380502

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM,SB, SVGA, WINDOWS

Cena
☎

Pechowy podrywacz powraca

Nie wiem od czego zacząć, by nie popaść w banał - o Larrym napisano już tak wiele rozmaitych tekstów, że naprawdę trudno powiedzieć tu coś odkrywczego, oryginalnego; coś, czego jeszcze nikt wcześniej nie napisał... E, co tam, jak nie wiadomo od czego zacząć to najlepiej zacząć od początku. Miłosne perypetie Larry'ego to saga od wielu lat towarzysząca miłośnikom przygodówek. Pierwsza część powstała w czasie, gdy nikomu jeszcze nie śniło się o karcie VGA (czyli gdzieś w okolicach ery mezozoicznej), a Sierra była taką sobie małą "firemką", dłubiącą gdzieś na boku te swoje gierki. I od razu gra okazała się hitem. Mały, nieco cherlawy, śmieszny facet chcący uchodzić za playboya lat 70-tych szturmem podbił serca graczy. Być może właśnie dlatego, że był taki mały i śmieszny, a na dodatek cholernie pechowy i nie miał specjalnego szczęścia do kobiet (dzięki temu na jego tle przeciętny gracz wydawał się skrzyżowaniem Supermana z Casanową?). To nieistotne - grunt, że sukces był na tyle duży, iż Sierra postanowiła kontynuować cykl - i odtąd w miarę regularnie jesteśmy bombardowani jego kolejnymi próbami miłosnych podbojów. Naturalnie w międzyczasie PC-ty rozwinęły się na tyle, że od dawna nie musimy przyjmować na wiarę, że w grze występują piękne (i seksowne) kobiety - to po prostu widzimy. Cykl ten przeżywał rozmaite problemy (np. czy ktoś z Was widział kiedyś na oczy WSZYSTKIE kolejne odcinki sagi? Odpowiadam, że to niemożliwe - w numeracji jest dziura, jeden odcinek po prostu "wsiąkł"...). Ba, pojawiły się nawet oskarżenia o deprawację małoletnich graczy (bo to panie seksu, golizny, tam tyle, że aż strach...) itd. W każdym razie mimo kilku ostrych zakrętów serial przetrwał wszystkie burze, zdobywając pod drodze około 3 milionów zwolenników, i aktualnie reklamowany jest odcinek nr 7"Leisure Suit Larry 7: Love for Sail".



Co tym razem spotka małego podtatusiałego kotka, tfu, podrywacza, w białym, acz nieco wymiętym garniturku i ze starannie zaczesaną łysiną? Otóż wybrał się on w romantyczną podróż po ciepłych morzach, na pokładzie luksusowego liniowca H.M.S Bouncy. Naturalnie nie chodziło mu ani o ciepłe kąpiele w tropikalnych morzach, ani nawet o niewątpliwą atrakcję tego typu podróży: chorobę morską połączoną z karmieniem rekinów za burtą. Ni[e] nie to zbyt banalne i nie w jego stylu. Wiadom[o], że Larry'emu tylko trzy rzeczy na myśli: KOBITKI, KOBITKI, KOBITKI! A tych na statk[u] jest prawdziwe zatrzęsienie, począwszy od pa[ni] kapitan (baardzo wykształcona kobieta - szczególnie z przodu). Romantyczny Larry momentalnie zabiera się do podbojów - z (jak zwykle) dość interesującymi wynikami. Nie muszę chyba wyjaśniać, że momentalnie

wplątuje się w wielkie kłopoty. Oprócz "szału zmysłów" Larry oddaje się tam hazardowi (zwykle zresztą łącząc przyjemne z pożytecznym: hazardowa gierka w towarzystwie pięknej panienki; to je to!). Tu lojalnie ostrzegam, że takie połączenie niekiedy nie wychodzi mu na zdrowie. Dlaczego?

"Tak to on: pechowiec, łamaga, świntuch, bawidamek, erotoman-gawędziarz, śmieszny, głupi i pocieszny... stary dobry Larry znów gości w naszych domach!"

Hmmm, określenie "goły i wesoły"jest wystarczająco wymowne? Nie? No to powiem wprost - czasem z takiej partyjki wychodzisz goły jak święty turecki, ponieważ Larry nie zna umiaru i potrafi zastawić nawet własne ciuchy (razem ze slipami).

Wiadomo (choćby z poprzednich części), że gra skrzy się humorem (niekiedy dość ciężkim... ale nie wymagajmy od Larry'ego zbyt wyrafinowanych żartów; Benny Hill przy nim jest intelektualistą), lecz aby naprawdę dobrze się bawić trzeba też naprawdę dobrze znać język angielski; spora część słownych żartów to zabawne, ale zupełnie nieprzetłumaczalne na polski gierki słowne oraz ironiczne komentarze do dziejących się na ekranie wydarzeń. Grafika w trybie SVGA po prostu oszałamia (szczególnie w momentach, gdy w polu widzenia pojawia się jakaś "łumen" - taa, tu po prostu człowiek zaczyna bezwiednie przełykać ślinkę), dźwięk tradycyjnie na najwyższym poziomie (i nie myślę tu o poziomie głośności); mnóstwo rozmaitych animacji, trójwymiarowe postacie... Kamera która nie jest statyczna (nie ma już jednego nieśmiertelnego ujęcia "cały czas z boku"), poprawiony i maksymalnie

uproszczony interfejs gracza (zrezygnowano z ikonek, teraz wywoływany na życzenie panel sterujący podejrzanie przypomina system obsługi Windows'95 (cooo? to chyba jakiś ponury żart?!), wygłaszane dialogi - to wszystko powinno zapewnić full dobrej zabawy.

A ponieważ interaktywność jest w modzie, to programiści Sierry postanowili być na czasie i dzięki temu nie tylko możemy czynnie uczestniczyć w hazardowych zagraniach Larry'ego, ale (jeśli mamy ochotę) mamy też szansę np. umieścić własną gębę w grze (a co?) a nawet... udzielić swego głosu występującym tam postaciom! Jak to? A tak to: poczytajcie sobie w instrukcji dołączonej do oryginalnej kopii (he he, okrutny jestem!). W pudełku znajdziecie dodatkowo zestaw specjalnych pachnących kart (9 rozmaitych zapaszków), które można wykorzystać do... no... a nie, nie powiem! Niespodzianka (zabawna! przysięgam!).

Podsumowując: mnóstwo dobrej zabawy, równie dużo niezbyt zakrytego pięknego kobiecego ciała - raj dla podglądaczy... naturalnie w wieku od 16 lat wzwyż! (Rodzice - chowajcie tę gierkę przed Waszymi niewinnymi pociechami!).

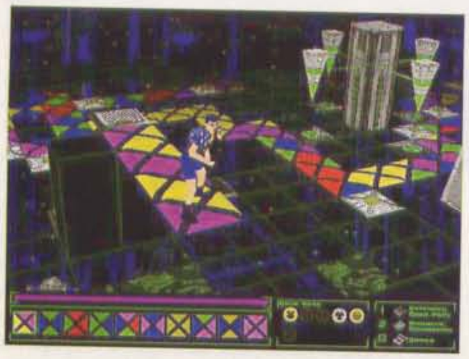
OGRE

Larry jak zwykle w temacie, wokół pełno długonogich wielbicielek i mnóstwo okazji do skoku w bok. Tym razem ofiary nie zdołają uciec, ponieważ wokół rozciąga sie bezkresny ocean, nasz bohater jest więc skazany na sukces. Do dzieła! Pierwszy cel - kelnerka, o egzotycznej urodzie i skąpym wdzianku.

Larry 7
Sierra
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Sierra
☎ (0044) 01734 303332
fax (0044) 01734 303201
Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM
Cena
49,99 £

Cyberprzestrzenna logika

Przed Twoimi oczami rozciąga się potężne królestwo elektronicznych impulsów - cyberprzestrzeń. Chociaż jesteś bardzo dobrym hackerem, tym razem nie ma mowy o walce, musisz uciekać przed tajemniczym wirusem. Twój zaprogramowany na zniszczenie prześladowca podąża za Tobą krok w krok. Nie ma przed nim ucieczki, dlatego bez przerwy musisz posuwać się do przodu, bez względu na to, co dzieje się wokół. Nadszedł czas rozgrywki, niech wygra lepszy!



Grę Tracer trudno zaliczyć do jakiejś konkretnej grupy, ponieważ mamy tu do czynienia ze specyficznym połączeniem gry logicznej i w pełni trójwymiarowej grafiki, charakterystycznej dla "doomowatych". Nastrój w niej panujący jest kompletnie odmienny od tego, co spotykamy w normalnych "narzędziach do łamania głowy", co bardzo pozytywnie wpływa na grywalność. Jednak zanim ocenimy ten program, zobaczmy najpierw, o co w nim chodzi... Wprowadzenie jest imponujące: szybka praca kamery, wyśmienita, pasująca do tematu muzyka, charakterystyczne cyfrowe odgłosy - to robi wrażenie. Dalej otrzymujemy informacje o sytuacji od dziwnej twarzy, a raczej maski, która wydaje się być bardzo dobrze zapoznana z tematem, ponieważ będzie nam udzielała rad przed rozpoczęciem każdego etapu. Do wyboru mamy czterech hackerów, każdy z nich posiada inne umiejętności, dlatego warto chwilę się zastanowić zanim dokonamy wyboru, a gdy to już mamy za sobą, czas wyruszyć do akcji. Przed nami przezroczyste podłoże podzielone na kwadraty. Zanim ruszymy do walki, jeszcze mały rzut oka na otaczający nas świat,

mamy bowiem możliwość operowania kamerą - to bardzo pomaga w rozpoznaniu sytuacji i zaplanowaniu swoich ruchów. Ten element jest bardzo istotny, ponieważ gdy ruszymy się z miejsca, nie będzie za wiele czasu na myślenie. Właśnie, a jak się poruszyć? Stoimy na kolorowej podkładce, wokół nic, na czym można by postawić stopę, a więc ... rzucamy przed nogi kolejną podkładkę i w drogę. Od tego momentu nasz chodnik jest bezustannie zżerany przez wirusa, który

> *"Tym razem to nie Obcy są Twoim przeciwnikiem, ale... śmiertelnie niebezpieczny wirus."*

nieprzerwanie podąża naszym śladem, a jeśli pozwolimy, aby nas dogonił ... znikniemy jak obraz wyłączonego monitora. Oczywiście dysponujemy ograniczoną ilością nakładek, dlatego należy ich używać jak najbardziej ekonomicznie, czasami opłaca się wrócić (chociaż jest to niebezpieczne przedsięwzięcie) po wcześniej ułożonym chodniku. Kładki znajdziemy w kwadratach bazowych,

rozrzuconych po całym polu gry. Bardzo ważne jest, aby rozplanować ruchy w taki sposób, żeby nie zabrakło nam kładek - o nie należy zatroszczyć się przede wszystkim. Jeśli z tym problemem sobie poradzimy, dalej jest już o wiele prościej. Często natkniemy się na szczeliny w podłożu, na które jest tylko jeden sposób - ruchome platformy: niestety raz postawiona platforma zostaje w danym miejscu na stałe, dlatego gdy potrzebować będziemy następnej, trzeba ją zdobyć. To jeszcze nie koniec kłopotów, bowiem na swojej drodze spotkamy miejsca "puste", tzn. takie, przez które nie można przejść (należy je ominąć) oraz kwadraty "płynne", czyli bardzo niepewne tereny, przez które można przejść, ale często może to być okupione stratą wielu kładek, które po prostu zostaną wciągnięte. No dobrze, a jaki jest cel tych wszystkich działań? Cel jest bardzo prosty: nasze zadanie ma na celu dotarcie do wyjścia, czyli platformy podobnej do mikrochipa, tam zostajemy przeniesieni do następnego etapu gry. Etapów jest 50, czyli niemało, a gdyby jednak komuś taka ilość nie wystarczyła, może skorzystać z edytora leveli, który standardowo dołączony jest do programu. Ponadto istnieje możliwość gry w sieci do ośmiu osób, hmm to brzmi ciekawie. Wrażenia z gry, są raczej pozytywne a już z pewnością program przypadnie do gustu miłośnikom gier logicznych, którzy będą mieli okazję potrenować swoje szare komórki w tej ciekawie pomyślanej formie quizu. Jeśli chodzi o grafikę - no cóż, pomysł całkiem niezły, wykonanie również, ale ... no właśnie, w pewnym momencie odniosłem wrażenie, że

twórcy programu poszli jednak na łatwiznę: dzisiejsza technika pozwala osiągnąć o wiele lepsze efekty, niż te, które mamy okazję oglądać w grze. Muzyka za to jest wyśmienita, szybkie kawałki techno naprawdę potrafią poderwać z krzesła, do tego atrakcyjnie brzmiące efekty dźwiękowe, to jest to. Zresztą co tu dużo mówić, sami zobaczycie. Koniec przekazu .... over.

MR.WINDOW

Tracer
7th Level

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
7th Level
☎ (0044) 1932355666
fax (0044) 1932355999

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, Windows

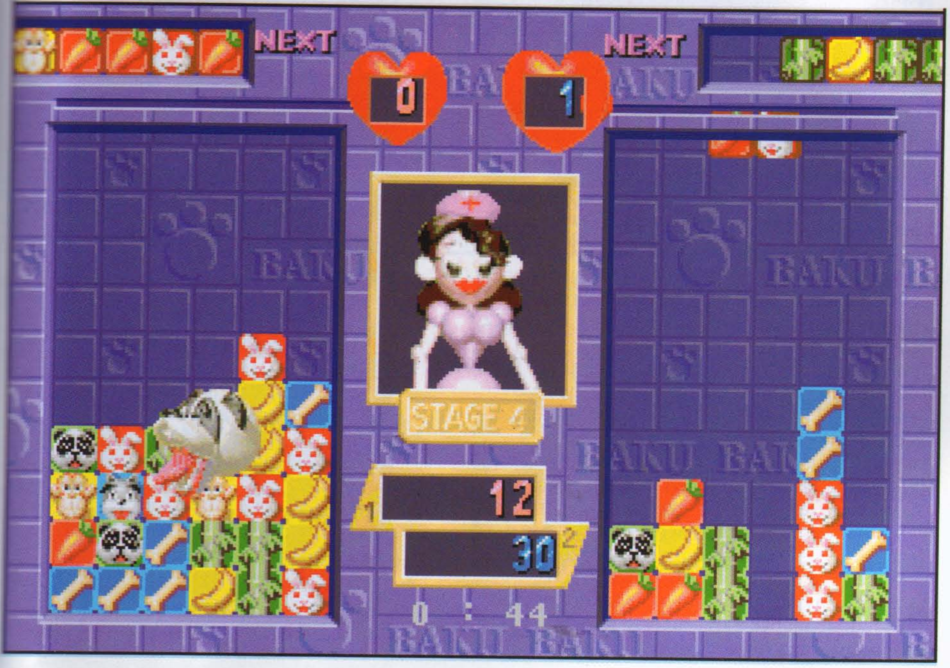
Cena
☎

Głodne zwierzaki

***Tetris*, to słowo chyba wyjaśnia wszystko, no bo któż nie spotkał się z tą popularną grą logiczną. Klonów tego klasycznego programu jest bez liku, a co dziwo wciąż ich przybywa, ponieważ idea cieszy się nie słabnącym wzięciem. Oto przed nami przesympatyczna wersja tej gry, która dzięki kolorowej oprawie podbije nasze ... szare komórki.**

Zasada jest jak zwykle dziecinnie prosta, należy połączyć ze sobą odpowiednie klocki i w ten sposób wyeliminować je z gry. Im więcej, tym lepiej. Z podjęciem decyzji nie należy się zbytnio ociągać, bowiem klocki spadają bez przerwy, a jeśli pozwolimy, aby nasze okno nimi się zapełniło, zakończymy grę. Prawda, że proste? No, niekoniecznie. Gdy tempo gry wzrasta, pojawia się coraz więcej klocków, a na dodatek dobrze grający przeciwnik umila nam życie, dorzucając co chwilę niespodziankę w postaci dodatkowych kwadracików, mina może zrzednąć nie jednemu "mistrzowi" tetrisa. Właśnie, tutaj mała nowość, twórcy umieścili w grze nie tylko możliwość rozgrywki dla jednej osoby, ale także opcję pojedynku, czyli współzawodnictwa między dwoma graczami, gdzie jeden z nich może być żywym przeciwnikiem, lub też zadanie to może przejąć komputer. W tym drugim przypadku istnieje możliwość zdefiniowania poziomu trudności, których jest pięć. Klocki generalnie dzielą się na dwa rodzaje, zwierzęta i pożywienie. Cały sekret polega na tym, aby zetknąć ze sobą (w poziomie lub pionie) zwierzaka z jego ulubionym pożywieniem. I tak na przykład, wiadomo że w wypadku psa, będzie to kość, w wypadku małpy banan itd. nie trudno się zorientować. Gdy ta operacja uwieńczona zostanie powodzeniem, na ekranie pojawi się głowa zwierzaka, zje wszystkie przylegające doń smakowite kąski i najedzona zniknie nam z oczu. W przypadku gdy uda nam się jednorazowo zlikwidować w ten sposób więcej niż trzy klocki, nasz przeciwnik zostanie uraczony dodatkowymi elementami układanki, które zostaną dołączone już do tych spadających. Wierzcie mi, efekt chwilami jest piorunujący. Przejdźmy jednak dalej. Już od samego początku, gdy tylko uruchomimy grę, widać że jej twórcy starali się, aby ich produkt nie był jeszcze jedną, bezosobową wersją popularnego programu. Oprócz sympatycznych twarzyczek, obecnych na ekranie gry, gracz ma okazję wcielić się w jedną z jedenastu postaci, w których to imieniu zdobywał będzie punkty w kolejnych rozgrywkach. Każda z postaci ma swoją charakterystykę i zachowuje się inaczej w stosunku do pozostałych. Grafika w grze stoi na przyzwoitym poziomie, dodatkowo jeszcze istnieje możliwość zmiany wyglądu okna, animacje są może niezbyt odkrywcze, ale wyśmienicie spełniają swoją rolę. Dźwięk nie jest żadną rewelacją, ale za to świetnie uzupełnia animacje, a oprócz tego najróżniejsze efekty dźwiękowe i tak potrafią wywołać na twarzy uśmiech od ucha do ucha. Gorąco polecam.

CIASTECZKOWY POTWÓR



Baku Baku Animals

SEGA

Dystrybutor

Bobmark
☎ (022) 380502

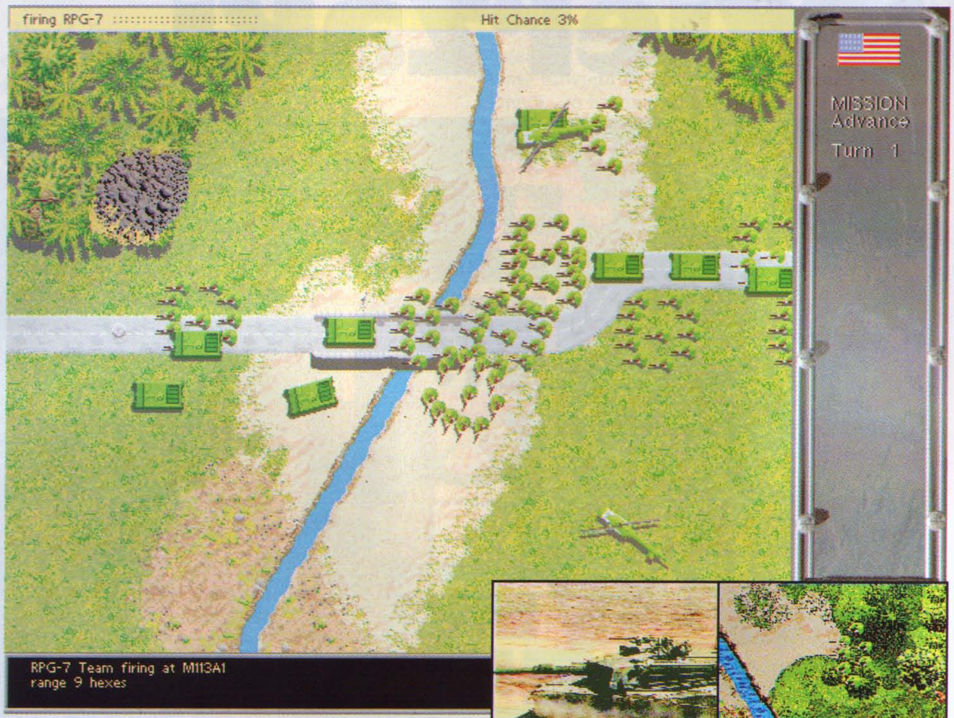
Minimalna konfiguracja

486 DX, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, WINDOWS 95

Cena

☎

Opancerzony



Maniacy wszelkiego rodzaju strategii znają zapewne firmę SSI. Zapewne się powtarzam (vide Star General), ale w pewnych przypadkach jest to nieuniknione. Jeszcze bowiem nie przebrzmiały takie tytuły jak Alied i Fantasy General czy Steel Panthers, a już dostajemy do rąk bombową (a raczej czołgową) niespodziankę w postaci drugiej części Steel Panthera. Widać, że chłopaki muszą sporo pracować i pomimo, iż niektórzy zarzucają im wtórność, to moim zdaniem lepiej mieć grę ze znanym i lubianym "engine", a nowymi pomysłami, niż nowy wygląd zewnętrzny i oklepane pomysły. Pod tym względem ekipie SSI należy się wdzięczność, zwłaszcza, że ich produkcje pomimo względnej nowości już w tej chwili dostępne są w zestawach Megapack (patrz opis MP6 w tym numerze). Jedyne, co mógłbym im zarzucić, to zaniedbanie gatunku RPG (mierny Menzoberanzzan i słaby Ravenloft 2), ale to już inna branża, w strategiach nadal są jednymi z najlepszych. Tak więc proszę państwa uwaga: oto Steel Panthers 2, nadzieja czołgistów i postrach młodszego rodzeństwa, które nieuchronnie z chwilą pojawienia się tej gierki w naszych domach utraci szansę dostępu do komputera.

Zewnętrznie gra niewiele różni się od poprzednika. Być może poprawiono odrobinę grafikę, ale nie sprawiło to dużej różnicy. Rzeczonej grafice daleko niestety do doskonałości, ale to nie ona jest główną zaletą gier strategicznych. Trzeba tu zerknąć w głąb. W przypadku stalowych panter była to duża dokładność i dbałość o szczegóły.
W porównaniu z bądź co bądź konkurencyjnym Panzerem gra szokowała ilością jednostek i uwzględnieniem z najmniejszymi szczegółami realiów pola bitwy. Jeden z redakcyjnych kolegów rozpływa się w zachwycie nad nią od ładnego roku. W drugiej części gry każdy strateg będzie miał jeszcze więcej powodów do radości, bowiem pomimo prawie identycznej formy, treść jest zdecydowanie inna. Tak jak w przypadku trzeciego Generala, zrezygnowano z wyeksploatowanej już do ostateczności scenerii drugiej Wojny Światowej. Nasze batalie mogą toczyć się od 1950 do 1998 roku, od Ukrainy po Wietnam. Do dyspozycji gracza stoją w pełni przygotowane armie większości państw świata włącznie z Polską czy Czechami. Polskę akurat producenci potraktowali odrobinę po macoszemu np: na uzbrojeniu naszej armii nie ma najnowszych czołgów "Twardy", są natomiast rozsypujące się T-34. Wozy bojowe polskiej piechoty wyglądają jak pojazdy z przyszłości (nie wszystkie, dokładnie jeden model). Tego, że takie cudo jest na wyposażeniu naszej armii nie wie chyba nawet sam generał Wilecki. Ale dość czepiania się. Takie traktowanie naszego kraju stało się już normą w zachodnich grach strategicznych. Sprzęt amerykański i Rosyjski jest natomiast bez zarzutu. Jeśli komuś z Was nie odpowiada dowodzenie rodzimą armią, bądź wojskami światowych potęg, to proszę bardzo: można grać nawet Mudżahedinami czy, jeśli ktoś woli, armią Pakistanu. Do wyboru mamy scenariusze historyczne jak np. wojnę Wietnamską czy konflikt w Zatoce Perskiej, czysto futurystyczne (Ukraina jest chyba jedną z ulubionych scenerii hipotetycznego konfliktu NATO z Rosją), oraz krótkie scenariusze treningowe. Jeżeli to mało, to jest jeszcze kilka ciekawostek. Edytor scenariuszy (powinien być normą w strategiach, niestety nie jest), losowy generator scenariuszy, walka dla dwóch graczy oraz coś zupełnie nowego. Kiedy zobaczyłem tę informację, musiałem się głęboko zastanowić, czy wymęczony mózg

"Każdy lubi pojeździć sobie czołgiem. Może nie każdy, no al gdy przed oczami ma się zmagania najgroźniejszych best ostatniego pięćdziesięciolecia w strategii militarnej Steel Panthers 2? Czy ktoś odmówi?"

nie płata mi dowcipów. Otóż nie myliłem się: Steel Panther 2 oferuje możliwość gry przez E-Mail!! Możliwość ta jest niestety ograniczon do scenariuszy stworzonych za pomocą edytora, ale jednak jest. Pomysł ten uznać trzeba za o wiele bardziej ekonomiczny niż siedzenie nad tysiącem posunięć przy bijącym liczniku telefonu. Tutaj spokojnie zaplanujem swoją strategię a następnie myk! i w ciągu kil sekund pójdzie E-Mailem do kumpla.

Przykro to mówić, ale SP 2 nie będzie rewolucją. Jest to winą zbyt schematycznej jak na obecne czasy grafiki. Jednak mimo wszystk powinien być obowiązkową pozycją na półce każdego rasowego stratega. Dotyczy to zarówno pierwszej jak i drugiej części. A jeśli ktoś marudzi o grafikę, to proponuję wypróbować na nim skuteczność granatnika.

LORD YABOL

Steel Panther 2

SSI

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
SSI
☎ (0044) 1444246333
fax (0044) 1444248996

Minimalna konfiguracja

386 SX, 8 Mb RAM,
VGA, MYSZ, CD-ROM

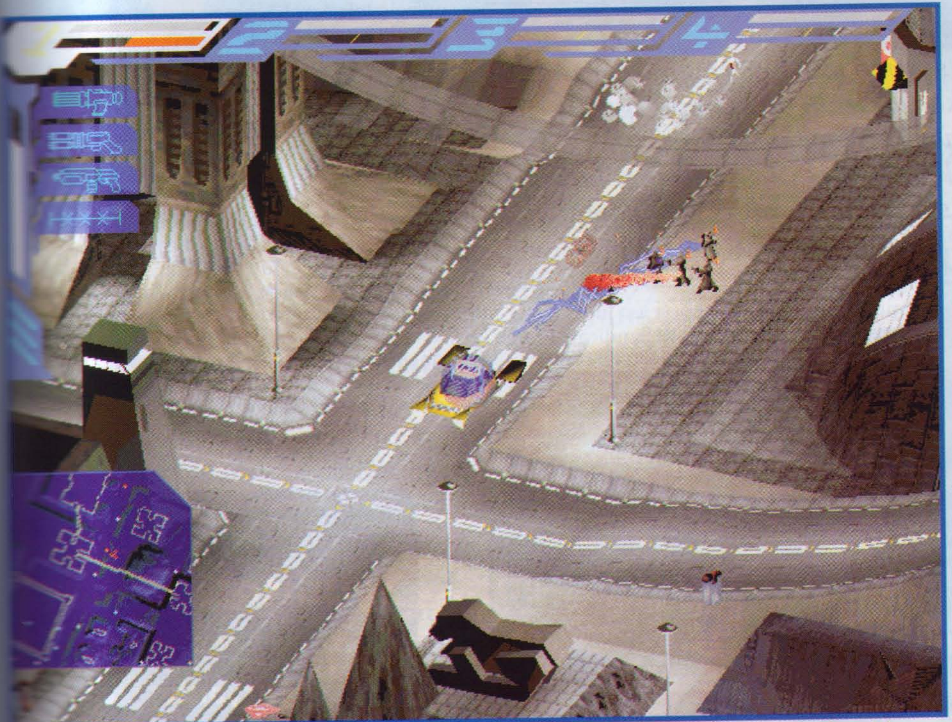
Cena

☎

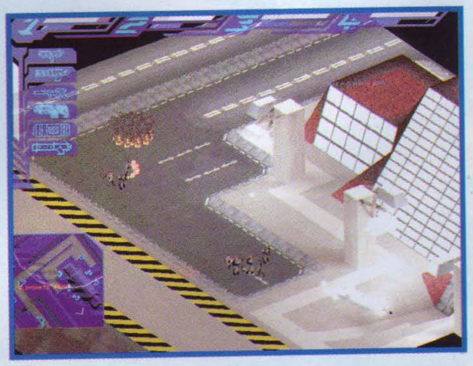
Syndykat zbrodni, korporacja zagłady

Wspólną cechą produktów Bullfroga jest niepowtarzalna, konsekwentnie budowana atmosfera. W 1993 roku programiści pracujący pod szyldem firmy stworzyli mroczną wizję Ziemi opanowanej przez wzajemnie zwalczające się syndykaty. W grze (właściwie chodzi o Syndicate) zachwycał przede wszystkim nowatorski sposób przedstawienia pola akcji - po raz pierwszy użyto rzutu izometrycznego w grze rozgrywającej się w czasie rzeczywistym. Jednak najbardziej rewolucyjną innowacją było stworzenie nowej kategorii gier komputerowych - strategii akcji (połączenie typowej "strzelanki" z grą strategiczną).

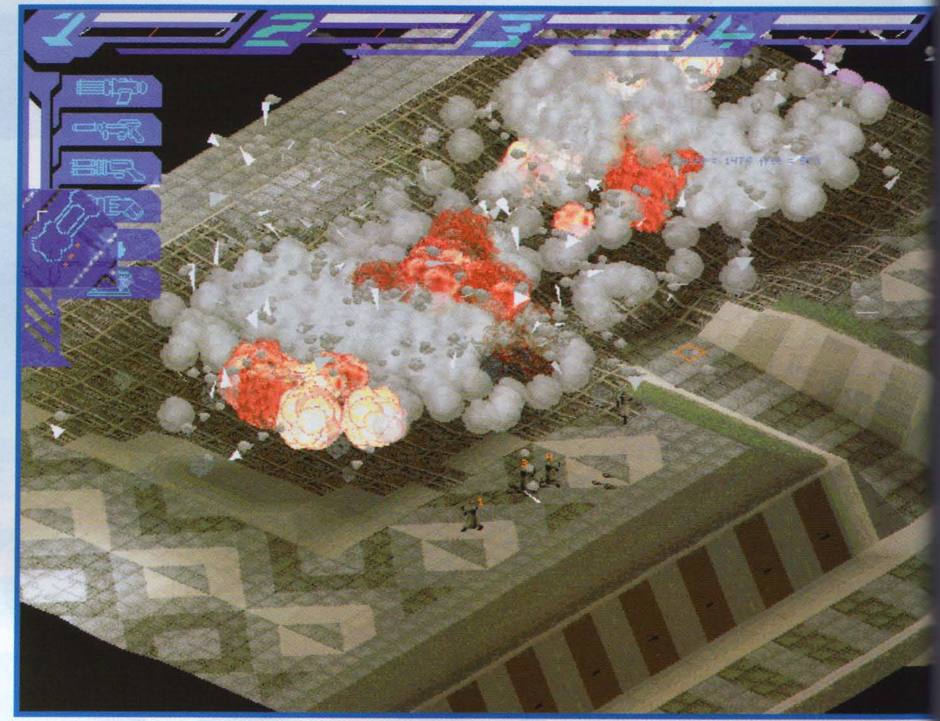
Czas biegnie nieubłaganie i nawet najbardziej odkrywcze gry szybko się starzeją. Z tego powodu potentaci komputerowego przemysłu rozrywkowego wprowadzają na rynek kontynuacje kasowych programów opierające się na podobnym pomyśle, jednak udoskonalone pod względem możliwości technicznych i oprawy wizualnej. Takim sequelem znanego przeboju Bullfroga jest Syndicate Wars, którego akcja rozgrywa się w dziesięć lat później. Sytuacja na Ziemi uległa zasadniczej zmianie - w wyniku kryzysu spowodowanego sparaliżowaniem ogólnoświatowej sieci informatycznej przez nowy typ wirusa, upadła większość korporacji i syndykatów. Przetrwał tylko jeden o nazwie Eurocorp i to właśnie w jego rękach znalazła się całkowita kontrola nad światem. Naukowcy pracujący dla zwycięskiej firmy wynaleźli specjalne chipy, które można było wszczepić do mózgu przeciętnego obywatela i za pomocą urządzenia zwanego Persuadetronem sterować zachowaniem zarówno pojedynczych ludzi jak i całych populacji. Wydawało się, że oto nastała era totalnej władzy syndykatu nad społeczeństwem, jednak jak to zwykle bywa - wynalazek wymknął się spod kontroli naukowców. Okazało się, że w warunkach miejskich sygnały generowane przez Persuadotrony ulegają zniekształceniu, a zasięg ich działania jest stosunkowo niewielki. Wkrótce znaczne obszary wielkich miast (zwłaszcza chaotycznie zabudowane dzielnice slumsów) wymknęły się spod kontroli Eurocorpu. To tutaj narodziła się podziemna organizacja nazywająca siebie "Kościołem Nowej Epoki", dążąca do wyzwolenia Ziemi spod wpływów syndykatu. Członkowie Kościoła wyposażeni w broń i urządzenia techniczne wysokiej klasy, pochodzące po części z magazynów syndykatu, a po części z nielegalnych laboratoriów i fabryk, stali się groźnymi przeciwnikami i zaczęli opanowywać swoim wpływem coraz większe terytorium. Władze Eurocorpu wysłały na ulice specjalne oddziały agentów, których zadaniem miało być przywrócenie porządku i eksterminacja bojowników sekty. Po raz kolejny rozpoczęła się totalna wojna, w której możesz wziąć udział zarówno po stronie Eurocorpu (23 misje) jak i rebeliantów (26 misji). Miłośnicy pierwowzoru szybko dostrzegą, że w zakresie taktyki walki, sposobu sterowania grupą bohaterów (podobnie jak w pierwszej części mamy do dyspozycji czterech agentów, których możemy połączyć w oddział lub kierować każdym z osobna) czy generalnych zasad obowiązujących podczas akcji nie nastąpiły znaczące zmiany. Natomiast już na pierwszy rzut oka można dostrzec ogromny postęp, jaki dokonał się w sposobie graficznego przedstawienia realiów świata, w którym toczy się fabuła gry. Graficy pracujący nad Syndicate Wars wykazali ogromny talent i dbałość o najdrobniejsze szczegóły. Doskonale prezentują się (przynajmniej w trybie SVGA) wszystkie elementy widoczne na ekranie, począwszy od detali tła i podłoża, poprzez bryły budynków, ruchome i nieruchome obiekty, a skończywszy na postaciach bohaterów, przeciwników i ludności cywilnej. Dzięki zastosowaniu tekstur, efektów oświetleniowych (wszystkie obiekty rzucają cienie, które zmieniają się dynamicznie pod wpływem ruchu źródła światła lub kamery) i realistycznej perspektywy mamy wrażenie, że unosimy się nad terenem działań w jakimś pojeździe i obserwujemy wydarzenia rozgrywające się u naszych stóp. Autorzy wyeliminowali większość mankamentów trapiących gracza w pierwszej części przygód



Ulice miasta, mimo późnej pory tętnią życiem. Z oddali dochodzą pojedyncze odgłosy wystrzałów, pisk opon, jakiś drobny wybuch bomby. Agenci Syndykatu zaciskają palce na spustach pistoletów maszynowych. W jutrzejszych Wiadomościach znów podadzą listę ofiar śmiertelnych.



syndykatowych morderców - przede wszystkim nie zdarza się już sytuacja, kiedy bohater zniknął za ścianą budynku i jedynie od szczęścia zależało, czy pojawi się ponownie. W Syndicate Wars możemy płynnie zmieniać położenie kamery dostosowując je do konfiguracji przestrzeni urbanistycznej (w dowolnej chwili możemy zajrzeć za róg budynku). Dodatkowo autorzy przewidzieli możliwość wygaszania ścian obiektów przesłaniających widok za pomocą specjalnego klawisza. Osobiście bardzo ucieszył mnie fakt zwolnienia gracza z obowiązku zbierania amunicji, która to czynność spędzała mi sen z powiek podczas gry w jedynkę. Teraz ilość nabojów jest nieograniczona, z czasem spada tylko prędkość oddawania strzałów. Jeżeli mowa o strzelaniu, to należy wspomnieć o nowych śmiercionośnych zabawkach, w jakie możemy wyposażyć bohaterów. Przed każdą misją tradycyjniem za zarobione na poprzednim poziomie kredyty, kupujemy nowe rodzaje broni oraz sztuczne organy zwiększające wydolność organizmu. W miarę postępów w grze możemy nabyć takie cacka jak nuklearne granaty, które bez problemu niwelują nawet najwyższe budynki, ich zwielokrotnioną wersję (Satellite Rain) oczyszczającą w jednej chwili teren w promieniu dwóch ekranów czy pojemniki z gazem unieszkodliwiające wszystkie osoby znajdujące się



"Większość mieszkańców miasta uciekła na odgłos pierwszego wystrzału. Jedynie po przeciwnej stronie ulicy, w cieniu rzucanym przez ściany budynków przemykał jakiś wystraszony jegomość w panicznym geście osłaniający swoją głowę walizką. Agent Nash poczekał aż drobną postać oświetli snop światła z ulicznej latarni, po czym bez wahania nacisnął spust. Pewnie miał coś na sumieniu - pomyślał Nash - inaczej by tak nie przebierał nóżkami."

w pomieszczeniu, do którego zostały wrzucone. Oczywiście, używając tak potężnych narzędzi zniszczenia należy pamiętać o zachowaniu stosownych środków ostrożności. W 1993 niewielu producentów gier myślało o wyposażeniu swych produktów w możliwość wieloosobowej zabawy za pośrednictwem sieci komputerowej, dziś taka opcja jest już powszechnym standardem. W Syndicate Wars przewidziano jednoczesny udział do ośmiu zawodników, których maszyny połączone są siecią (nie ma możliwości gry przez modem). Specjalnie dla "sieciowców" stworzono piętnaście oryginalnych scenariuszy uwzględniających rozmaite warianty walki przeciwko sobie i w sojuszach z innymi graczami. Komu nie polecałbym gry w Syndicate Wars? Przede wszystkim posiadaczom konfiguracji słabszych niż Pentium 100 MHz z 8 MB RAM (lepiej gdyby było ich nawet 16), dobrą kartą graficzną i napędem CDx5. Co prawda będą mogli uruchomić program w trybie VGA, lecz zakrawa to na bluźnierstwo. Poza tym miłośnikom klasycznej Syndicate, którzy nasycili się nią już do bólu i nie przełkną wię[...] ani grama. Natomiast starzy "syndykaciarze" poszukujący nowych misji, rodzajów broni i scenerii oraz kompletni nowicjusze, którzy [...] raz pierwszy zetknęli się z grą powinni być usatysfakcjonowani. Właściwie Syndicate Wa[...] można by nazwać Syndicate '96.

Stephan[...]

Syndicate Wars

Bullfrog / Electronic Arts

Dystrybutor

IPS Computer Group
☎ (022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja

486 DX/100, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM 2x

Cena

134,20 zł

Kolorowanka czy Sepultura

Brazylia znana była dotąd z trzech rzeczy, a mianowicie karnawału w Rio, doskonałych piłkarzy i zespołu Sepultura (również doskonałego). Dzięki firmie Jack in the Box Brazylijczycy pokazali, że potrafią także wykazać się w dziedzinie produkcji gier. Pierwsze dzieło "Jacusia z pudełka", zręcznościówka pt. Guimo prezentuje, niezły poziom, a co najciekawsze - jej twórcy wybrali dość niekonwencjonalną, aczkolwiek zasługującą na wdzięczność, metodę promocji: mianowicie do czasu zakończenia prac (obecnie Guimo jest w trakcie ostatnich poprawek) ich produkcja jest dostępna za darmo wszystkim zainteresowanym.

Idea Guimo nie należy raczej do skomplikowanych, trzeba po prostu przeć do przodu i zabijać, żeby nie dać się zabić. Schemat znany jest chyba od czasów pierwszego Mario

> *"Ostatnie dzieła producentów zręcznościówek przeznaczone są raczej dla mniej doświadczonych miłośników rozrywki komputerowej. Bardziej wymagający gracze od dawna ubolewali nad tym problemem. Ale oto mają czego chcieli - Guimo, bowiem o nim tu mowa, jest grą, w której sposób na zwycięstwo to po prostu przeżyć. Ale to już nie jest takie proste..."*

Bros, albo jeszcze dłużej, ale do tej pory ma na całym świecie wielu zwolenników. Jeśli połączymy to z efektowną, szybką grafiką

i dość dużym stopniem trudności, otrzymamy jako wynik niezłą gratkę dla koneserów gatunku. Do gry nie wprowadza nas żadna naciągana historyjka (chociaż może w finalnej wersji...), widocznie autorzy doszli do wniosku, że nie ma sensu się wygłupiać, a lepiej skoncentrować się na samej grze. I muszę przyznać, że Guimo bynajmniej na tym nie ucierpiał, bowiem uzyskany efekt jest naprawdę zadowalający. Zacznijmy od najważniejszego elementu jakim jest:

Grafika

W tej dziedzinie Guimo bazuje na ustalonych kanonach tego typu produktów znanych z amigi i salonów z automatami. A więc przede wszystkim - ruchome, wielowarstwowe tło. Efekt ten daje (co dawno odkryli producenci) wrażenie głębi i trójwymiarowości, a dodatkowo umożliwia ekipie od grafiki wykazanie się swoimi umiejętnościami. Jeśli komuś przeszkadzałby zastosowany efekt wielopłaszczyznowego tła (niekiedy może rozpraszać) zawsze może posłużyć się klawiszem F1, przy pomocy którego zmieni kolor tła (polecam błękit bez udziwnień - na jego tle doskonale widać naszego bohatera). Drugą cechą Guima są postacie, które są duże, i wyraźnie wykonane. Każda z nich dysponuje swoistą, dodatkowo wyróżniającą ją cechą, np. dziwny "korzeń" rzucający w Guima oczami wyglądającymi jakby ich właściciel przed chwilą wyrwał je sobie z czaszki. Dzięki swojej wielkości postacie dają się bardzo łatwo sterować, dodatkowo nie trzeba za każdym razem uważać, że oto zza najbliższego krzaczka może wyskoczy jakiś maniak.

Muzyka

Oparta jest na starej zręcznościówkowej zasadzie: nie utrudniać życia i nie obrzydzać gry. Krótko mówiąc muzyka do tego typu dzieł rzadko kiedy jest rewelacyjna (chociaż Warcaft 2 czy Settlers 2 to chlubne wyjątki), ale w przypadku Guima jest dość przyzwoita, a efekty dźwiękowe też są na świetnym poziomie.

Akcja

W Guimo dostępne są cztery zróżnicowane etapy, poczynając od tropikalnego lasu, a kończąc na scenerii przypominającej starożytną Grecję. Na każdym z nich czekają na naszego bohatera różnego rodzaju potworki, a także pułapki w rodzaju ukrytych w trawie sideł. Stworek jest dość wytrwały, więc wymienione zagrożenia nie czynią mu większej szkody. Jednak trzeba uważać - zagrożeń jest wiele. Poza tym straszydła i potwory są do pewnego stopnia inteligentne i perfidne, że potrafią pogonić za nami do końca poziomu. Do tej pory nie zdarzało się to w platformówkach (może za wyjątkiem Earthworm Jima). Sprawia to, że produkt Jack in the Box jest dość trudny i "starczy" nawet najbardziej "zręcznym" na długi czas.

Guimo nie będzie na pewno hitem na miarę (prezentowanego w tym numerze) Raymana, ale każdy mistrz tego typu rozrywek z chęcią połamie na nim swojego joy'a.

KRZYSIEK

Guimo
Jack in the Box Computing

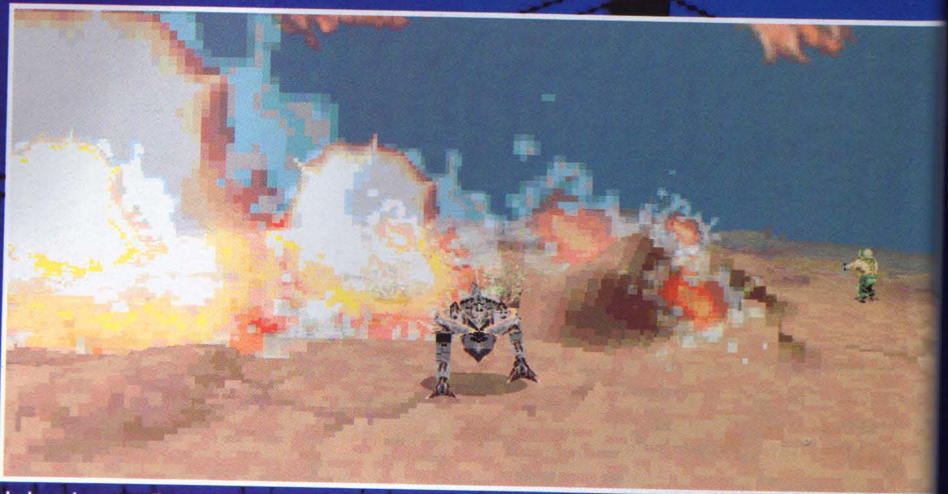
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Jack in the Box Computing
☎ (0055) 513433300
fax (0055) 513433300

Minimalna konfiguracja
486, 4 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
☎

Biomechaniczna inwazja

Skąd czerpią swą wiedzę programiści tworzący współczesne gry komputerowe szokujące widza nieprawdopodobnymi efektami wizualnymi? Przecież do napisania takiego Quake'a czy Warcrafta numer dwa nie wystarczy sięgnąć po pierwszy z brzegu podręcznik informatyki i posłuchać kilku wykładów na politechnice. Jeśliby prześledzić życiorysy takich czarodziejów ekranu, okazałoby się, że wielu z nich zaczynało od działalności na scenie komputerowej, którą traktowali jako poligon ćwiczebny przygotowujący do przedsięwzięć komercyjnych. Nie na darmo mówi się, że scenowe dema to grafika komputerowa w pigułce!



Jedna z korporacji wynajęła niejakiego Gerta Stauna - najemnika z krwi i kości, by we wnętrzu biomechanicznych, zwierzokształtnych monstrów (majstersztyki techniki wojennej, wyposażone w najnowocześniejsze systemy zaczepno-obronne) wykonywał misje uznawane za niewykonalne.

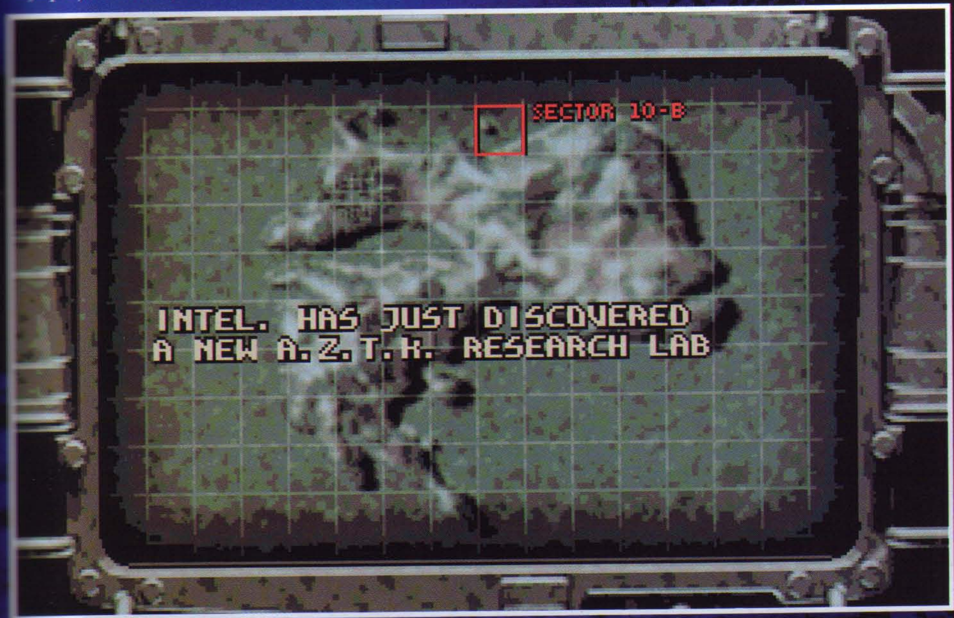
Za przykład światowej kariery rozpoczynającej się na scenie mogą posłużyć losy skandynawskiej grupy Triton, która obecnie stanowi trzon znanej na rynku gier komputerowych firmy Scavenger. Od dłuższego już czasu, z tak zwanych dobrze poinformowanych źródeł, dochodzą słuchy o pracach prowadzonych przez tą firmę nad nowym projektem ukrywającym się pod mrocznym tytułem Into the Shadows. Przed paroma miesiącami miałem okazję zobaczyć demo gry i ... , zresztą i tak nie uwierzycie, dopóki sami nie ujrzycie. Jeżeli cały program będzie się prezentował równie okazale (lub jeszcze lepiej), to gwarantuję: oczy wypadną Wam z oczodołów i potoczą się po dywanie. Tymczasem okazało się, że panowie ze Scavengera równocześnie z Into the Shadows przygotowują drugą niespodziankę, i to nie byle jaką. Niedawno w Internecie pojawiło się demo kolejnej trójwymiarowej strzelanki widzianej z perspektywy bohatera (tak zwany produkt doomopodobny). Scenariusz gry przenosi nas w daleką przyszłość, w odległy zakątek kosmosu, na planetę Amok (tak brzmi tytuł programu), gdzie od wielu lat trwa walka pomiędzy wielkimi korporacjami eksplorującymi jak w amoku zasoby naturalne tego ciała niebieskiego. Tam, gdzie toczy się wojna, nie może zabraknąć najemników gotowych za sowitą zapłatę stanąć po którejkolwiek ze stron i w razie potrzeby nawet oddać swe życie. Jedna z korporacji wynajęła niejakiego Gerta Stauna - najemnika z krwi i kości, by we wnętrzu biomechanicznych, zwierzokształtnych monstrów (majstersztyki techniki wojennej, wyposażone w najnowocześniejsze systemy zaczepno-obronne) wykonywał misje uznawane za niewykonalne. W grze czeka nas wiele różnorodnych misji posiadających odrębne scenariusze, toczących się w zróżnicowanym terenie (powierzchnia lądu, podziemne zakamarki, głębiny oceanu, góry, pustynie itd.) i udostępniających sterowanie wieloma biomechami. Testowane przeze mnie demo zawiera tylko drugi poziom rozgrywający się pod wodą, we wnętrzu cybernetycznej żaby uzbrojonej po zęby w śmiercionośne pociski,

kiety i bomby. Już na jego podstawie można wierdzić, że oprawa graficzna Amoka apowiada się przebojowo. Programiści ze

„Jeżeli nie wiadomo o co chodzi, na pewno chodzi o pieniądze! Wielkie korporacje spełniają w wyimaginowanym świecie przyszłości rolę dawnych imperiów - dla osiągnięcia zysku gotowe są prowadzić wojny, zarówno w sferze ekonomicznej, jak i w dosłownym znaczeniu tego słowa. Taki los spotkał także planetę Amok, na której powierzchni po niedługim okresie pokoju znów rozbrzmiały odgłosy wystrzałów."

Scavengera doskonale oddali wygląd podwodnego świata, który sprawia tak realistyczne wrażenie, że odruchowo przetarłem ekran chusteczką. O jakości grafiki najlepiej świadczą zaawansowane techniki 3D wykorzystane do jej wygenerowania: algorytm B-space umożliwiający niezwykle płynne poruszanie się w trójwymiarowej przestrzeni o wysokim stopniu szczegółowości detali czy wspaniałe efekty zamglenia, symulujące zarówno rozchodzenie się światła w wodzie jak i zjawiska atmosferyczne. Na podstawie dema trudno ocenić jakość scenariusza, bowiem gry starcza w nim zaledwie na jakieś 5 minut (i to pod warunkiem, że nie spieszysz się z odnalezieniem przejścia do kolejnego poziomu). Już na pierwszy rzut oka widać, że zadania stawiane przed graczem nie będą należeć do łatwych - duża liczba żwawo poruszających się przeciwników, w których trudno trafić, ostrzeliwujących nas zawzięcie i skutecznie stanowi poważną przeszkodę na drodze do zwycięstwa. To co już widziałem bardzo pobudziło mój apetyt. Mam nadzieję, że gotowe danie nie będzie przypalone i nie znajdę w nim zakalca. Jeżeli tak się stanie, będziemy mieli o czym pisać. Na razie pozostaje tylko czekać.

Drug Wasyl



Przed Tobą kolejna misja, kolejne zadanie wymagające absolutnego skupienia. Miej oczy dookoła głowy i ... nie bierz jeńców.

Amok

Scavenger/GT Interactive

Dystrybutor

GT Interactive
☎ (0171) 2583791
fax (0171) 2583856

Minimalna konfiguracja

486 SX, 8 Mb RAM, SVGA, Windows 95

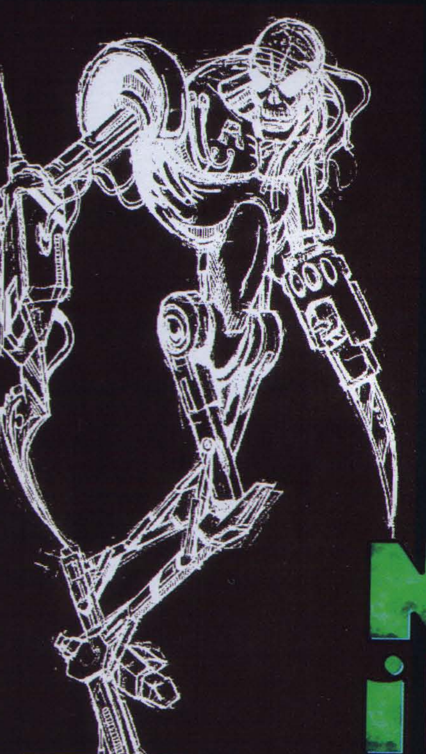
Cena

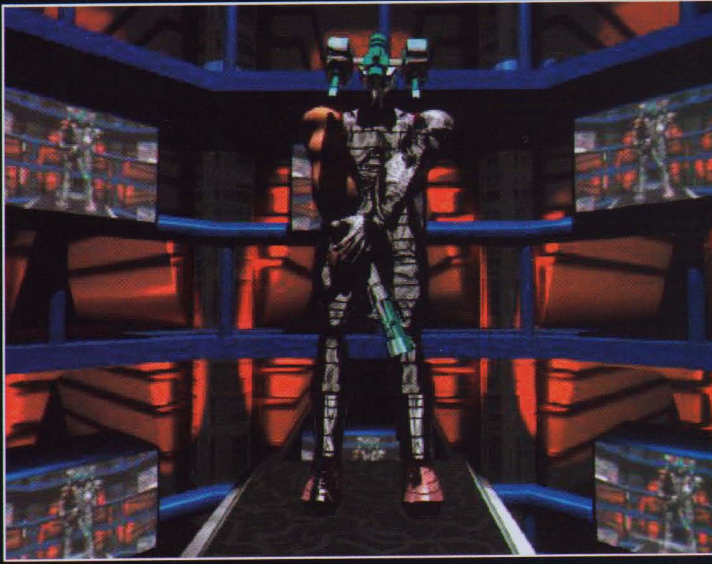
☎

Nihiliści i gladiatorzy

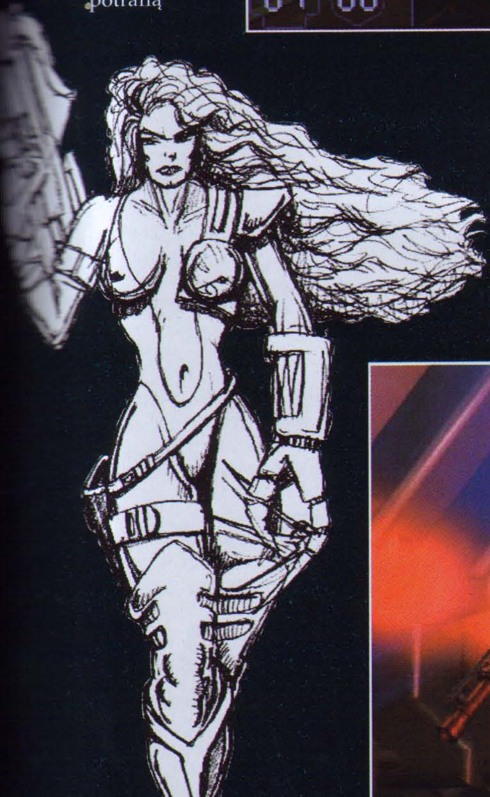
Porozmawiajmy trochę o grach doomopodobnych. Graczom, a co za tym idzie - i samym producentom, przestaje już wystarczać doskonałe, polygonalne, trójwymiarowe, ze światłem generowanym w czasie rzeczywistym środowisko gry. Kolejne rewolucje: Doom, Quake, Duke Nukem? - O.K., ale jak bardzo można jeszcze uatrakcyjnić grę? Klimat, fabuła, muzyka... Wszystko coraz bardziej realne, symulujące prawdziwy świat, korzystające z coraz szybszych maszyn wyposażonych w coraz potężniejsze karty graficzne. Firma SCI, znany potentat na rynku gier komputerowych, zamierza wypuścić produkt, który zdaje się przynosić z sobą naprawdę nowe i atrakcyjne rozwiązania. Wszystko można zawrzeć w przesłaniu, że XS, gra, o której będzie tutaj mowa, to realizacja projektu dzieła, które ma być deathmatchem ... bez kolegów podpiętych do sieci.

Gdy Sam Forrest, facet od PR w SCI, oprowadzał nas po stoisku swojej firmy podczas ostatniej edycji targów ECTS w Londynie, wśród zdawkowych zachwytów "great!", "brilliant!", błądziliśmy oczami po tym, co gigant znad Clove Hitch Quay przygotowuje fanom gier kompuiterowych na najbliższe miesiące. Świetny Swiv 3D, dobry Carmageddon (niedługo zapoznacie się z tymi wszystkimi wyścigówkami rozjeżdżającymi autostopowiczki), dobra - jakiś tam doom. Naprawdę, XS nie zrobił na mnie wrażenia! Kolejny klon dzieła iD, myślę sobie. Ale przystanęliśmy na chwilę przy monitorach. Sam wziął w swoje ręce odpowiednie przyrządy. Ekran początkowy, no - nieźle, opcje, menu, wybór postaci... Coraz częściej przecierałem oczy. Co to jest? Czy ja śnię? Co można wybrać? To jest doom czy gra strategiczna, a może role playing? Quest for Glory - jak u pani Sierry. Tak, sama fabuła, elementy, jak i to, o co chodzi w XS mogą zadziwić wielu. Nie ma w grze żadnych nawiedzonych zamków, korporacji, laboratoriów praujących nad podejrzanymi wynalazkami ani zbrodniczych organizacji zza światów. XS to po prostu mordercza i piekielnie trudna droga przez kolejne etapy szalonego turnieju, gdzie gladiatorzy walczą ze sobą bez żadnych reguł. Jako jeden z wojowników masz





zadanie wykończyć wszystkich na danym poziomie, aby przejść do następnego. Stawką jest zdobycie lauru Wojownika z Tarczą. A więc naprzód: droga krwi, męki, zniszczenia i chwały czeka! W grze mamy 60 przeciwników, z których każdy oparty jest na odrębnych parametrach. Każdy walczący ma swój własny, unikalny styl walki, typowy dla siebie zestaw broni. Postaci są kierowane przez rozwinięty system sztucznej inteligencji (AI), który sprawia, że bój z nimi jest ciężki: są w stanie wybrać moment, w którym zaatakują; mogą uciekać, wycofywać się, aby poczekać na bardziej odpowiednią chwilę, żeby Cię zabić; uczą się również, co oznacza, że poznają Twoje słabości potrafią wykorzystać każdy popełniony przez Ciebie błąd. Walka toczy się na dwudziestu różnych polach - arenach. Mają one specyficzne cechy takie jak pułapki,



kryjówki, środowisko, broń. Następny "bajer" z XS to Kill Card, na której zapisywane są trasy Twojego boju - chwile, w których wykańczasz wrogów. Walka toczy się "wokół" generatorów energii (Hard Light): osobistych osłon, których maksymalne osłabienie oznacza śmierć walczącego. Od strony graficznej gra również wygląda interesująco. Zastosowano tu wszystki dostępne obecnie technologie tworzenia obrazów, animacji, oświetlenia scen, co daje efekt prawdziwego, trójwymiarowego otoczenia i obiektów. Podczas gry oglądamy masę animacji wybranych postaci - widzimym je takie, jakie są - tekturowane, trójwymiarowe. Poziomy są wielopłaszczyznowe: nie ma jedynie przeskakiwania na różne ich części czy też teleportowania się i snucia domysłów, jakże ta mapa, po której biegamy może być ładna - w wybranych miejscach zawsze można zobaczyć, jak wygląda otoczenie, patrząc na przykład w dół, "w głąb"(podobnie jest np. w Quake'u). Wszystko to wzbogacone jest odpowiednią muzyką i efektami dźwiękowymi. Na premierę XS, przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, może nie tak długo, ponieważ pierwotny termin jej wypuszczenia to listopad. A tymczasem, jak zwykle w rubryce W produkcji, zapraszam Was na krótką wyprawę w świat przygotowywany przez koderów i deweloperów z SCI: popatrzcie na te screeny i artworki - jest na czym zawiesić oko. Oprócz tego przyjrzyjcie się uważnie zawartości jednej z naszych płytek w tym miesiącu - znajdziecie tam kilka filmików - scenek z gry, a zatem: przygotujcie się.

Dzosef

XS

SCI

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
SCI
☎ (0044) 1715853308
fax (0044) 1719243419

Minimalna konfiguracja

Pentium, 8 Mb RAM,
VGA, MYSZ, CD-ROM, SB

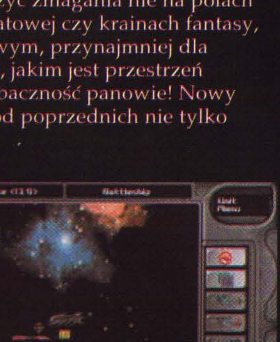
Cena

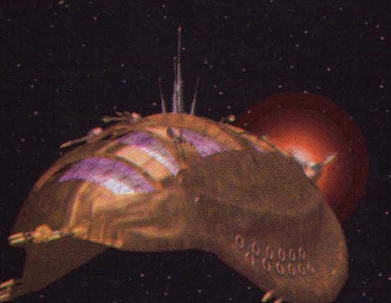
☎

Podniebna krucjata

ral był niekwestionowaną legendą. Do tego tał nawet przeniesiony na konsolę Sony którą przeważnie nie powstają gry strategiczne. przysporzyły grze zasady znane z planszowych rnych tzn.: heksagonalna plansza i rozbudowane czące każdej jednostki. W stosunku do gier omputerowe strategie wniosły jednak ze sobą ep. Po pierwsze nie jesteśmy tu uzależnieni od emy zmierzyć się z inteligencją komputera. Nie szukiwaniu parametrów jednostki "przewalać" j instrukcji, wystarczy wreszcie największa zaleta strategii: opcja Fog of War czy w Panzerze nazywało ak, ale coś koło tego). na tym, że nie u całej planszy wdziwej walce, tać z rekonesansu otniczego. Tym wodem na temat onalnych (czyżby eściokrotną agonię?: to 6) chciałbym zachęcić róbowania swoich sił grze z cyklu "generałów" !.

wne domyśliliście, tym razem zyć zmagania nie na polach atowej czy krainach fantasy, wym, przynajmniej dla , jakim jest przestrzeń baczność panowie! Nowy od poprzednich nie tylko nazwą i scenerią. W porównaniu z poprzednikami wypada tak, jak szachy przy chińczyku. Przede wszystkim walka nie toczy się już na jednej płaszczyźnie. Nasze zmagania rozgrywają się w przestrzeni kosmicznej i dominacja nad nią od której w dużej mierze zależy nasz sukces (p raz pierwszy w generalu). Na każdej planecie rozbudowujemy kompleksy militarne, elektrownie, fabryki i kopalnie, dzięki którym uzyskujemy kasę na kupno oddziałów. To jeszcze nie koniec. Na planetach toczy się też zacięta walka o źródła dochodów, jakie daje wydobycie (pomijając już fakt, że zdobycie planet przeciwnika jest niezbędne do ukończenia scenariusza). Tutaj walka wygląda tak, jak w starych generałach, tzn. mamy do dyspozycji piechotę, czołgi, działa oraz lotnictwo zarówno myśliwskie jak bombowe. Zdecydowaną różnicą jest jednak możliwość (konieczność) budowy obiektów niemilitarnych (farmy, kopalnie) oraz o znaczeniu częściowo militarnym (lądowiska dla transporterów). Połączenie obydwu elementów gry zrealizowane jest w ten sposób, że zbudowana na Twojej planecie armia może być za pomocą kosmicznych transportowców przerzucona na planety przeciwnika. W kosmosie gra wygląda bardziej klasycznie. Rozbudowa ogranicza się tu do stacji orbitalnej i jej systemów





Rozgrywka w przestrzeni kosmicznej wygląda tak samo, jak na polach drugiej wojny światowej. No może za wyjątkiem niszczycieli zastępujących znane z Panzera czołgi.

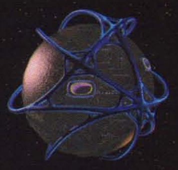
walki pojawiają się niszczące wszystko wokół burze jonowe, a w przestrzeni dryfują meteoryty. Można je wykorzystywać jako źródło surowców, co znakomicie podreperuje naszą kasę. Jeśli myślicie, że to już koniec, to będę złośliwy: otóż w Star General możemy poza grą z kolegą na jednym komputerze pogiercować także w sieci i to do sześciu graczy. Zabawa jest przednia.

Po początkowych wrażeniach przyszła kolej na garść szczegółów technicznych. Na pierwszy ogień wymagania sprzętowe. I tutaj misiaczki dowiemy się, że nasze maszynki nie są bynajmniej doskonałe. Pentium 60 to coś, o co program poprosi niejako zamiast powitania. Osiem mega ram - też absolutne minimum. Ale coraz więcej ludzi ma taki sprzęt, a jeśli nie, to naprawdę warto zainwestować. Tyle tytułem sprzętu, teraz o samej grze. O grafice SVGA nie będę wspominał. Godna uwagi jest przede wszystkim perfekcyjnie dopracowana encyklopedia uzbrojenia. Przykłady jednostek możecie obejrzeć na screenach. Każda jest prezentowana na pełnym ekranie (poza małym paskiem okupowanym przez panel obsługi). Najlepiej wypada to przy największych niszczycielach. Monumentalny kolos, zabudowany drobnymi detalami uzbrojenia itp. szczegółami wygląda imponująco. Niestety na temat dźwięków wydawanych przez program wolałbym milczeć: są po prostu straszne. Jest to być może winą twórców S-F, gdyż wyobrażenie sobie, jak brzmi dźwięk w kosmosie jest dosyć trudne, niemniej irytuje. Jeśli już mowa o wadach (nie chodzi o pliki z Doom), to więcej

nie uświadczyłem - jest jednak kilka szczegółów mogących irytować początkujących strategów. Po pierwsze niestety zrezygnowano

"Każdy prawdziwy strateg zna firmę SSI. Odpowiada ona między innymi za takie dzieła jak Panzer General, jego sequel Alied General i wprowadzający kilka nowych pomysłów Fantasy General. Jeśli jednak myślicie, że na tym się skończy, to jesteście w błędzie. Chłopaki z SSI szykują Wam przed świętami prezent, który do znanego kanonu wprowadza zupełnie nowe rozwiązania."

z możliwości wyłączenia Fog of War. Co prawda tak jest bardziej realistycznie, ale mniej doświadczony gracz będzie miał kłopoty. Drugim irytującym szczegółem jest brak przycisku definitywnie kończącego ruch jednostki w danej turze. Oddział zgłasza się nawet, gdy zużyje wszystkie punkty



ruchu w danej turze, co odrobinę dezorientuj przy dużej armii. Ze specyfiką świata gry wia się nazewnictwo. Strategowi znającemu wady zalety każdej istniejącej obecnie broni trudno będzie uczyć się nowej terminologii stosowan do uzbrojenia przyszłości. Wymienione tu drobiazgi w zasadzie nie są błędami, jednak utrudniają zabawę początkującym.

Star General jest odjazdowy. Można śmiało powiedzieć, że w dziedzinie "panzeropodobnych" wprowadza on rewolucyjne zmiany. Mimo tych kilku irytujących szczegółów można więc śmiało polecić go wszystkim miłośnikom "generałów (oni i tak wyłączają Fog of War), a i na tych, którzy jeszcze żadnego generała nie widzieli gra na pewno zrobi kolosalne wrażenie.

LORD YABOL

CD-ACTION

Star General

SSI / Mindscape

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Mindscape
☎ (0044) 1444 246333
fax (0044) 1444 248996

Minimalna konfiguracja

486, 8 Mb RAM, Win'95
VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena

44,99 £

Zręcznościówka jako gatunek jest od wielu lat ignorowana zarówno przez twórców gier jak i przez media. Dzięki temu praktycznie niezauważalnie przeszedł skądinąd rewelacyjny Alladin, a Lion King (moim zdaniem odrobinę słabszy) wybronił się tylko dzięki sukcesowi filmu. Ostatnio pojawiła się jednak gierka, która ma szansę zmienić zaistniałą sytuację

Skakanie po barwnym świecie. Bezkrwawy Rayman kocha wszystkie dzieci i znudzonych doomami.

Po początkowej euforii (która dała o sobie znać również w naszym kraju) związanej z wypuszczeniem na rynek 64-bitowych konsoli, szybko okazało się, że jednak z naszeg poczciwego peceta można z powodzeniem wyciągnąć tyle samo lub nawet więcej czadu (patrz Screamer 2 z poprzedniego numeru). Być może konsole górują nad PC w dziedzinie trójwymiarowych bijatyk (Toshinden na "pecka" nie był zbyt szybki, nieprawdaż ?), ale w pozostałych dziedzinach nie da się zauważyć dużych różnic. Dobrym przykładem jest tu gra firmy Ubisoft, która od jakiegoś czasu ekscytuje wszystkich fanów zręcznościówek mających dostęp do Sony PSX.

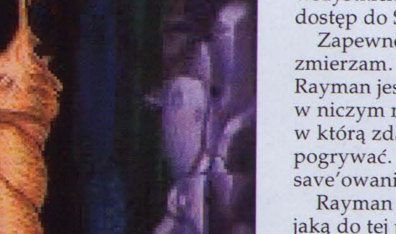
Zapewne domyśliliście się już, do czego zmierzam. Tak, w chwili obecnej słynny Rayman jest dostępny także na PC i oczywiście w niczym nie różni się od wersji na PSX, w którą zdarzyło mi się swego czasu ostro pogrywać. No może za wyjątkiem tego, że do save'owania nie trzeba memory card.

Rayman jest najładniejszą ze zręcznościówką jaką do tej pory zdarzyło mi się widzieć. Ten gatunek od dawna był ignorowany przez "poważnych" producentów i (przynajmniej w przypadku PC) powoli stawał się domeną twórców shareware. Sytuacja na szczęście się zmienia (miejmy nadzieję, że bezpowrotnie). Postawmy się bowiem w takiej sytuacji: mamy

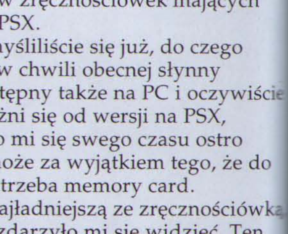
Postacie, które możesz spotkać w grze

Rocky - dziwoląg z metodami działania faceta z epoki kamienia

Mister Dark - przyczyna, dla której coś dziwnego zaczęło się dziać w świecie Raymana



Elektrony - Rayman musi je uwolnić i wypuścić Wielkiego Protona z rąk porywaczy, ułożyć je z powrotem, aby świat nabrał swojej harmonii



Pirat - zawsze byli niebezpieczni, nic więc dziwnego, że również z nimi Rayman musi sobie poradzić

Król zręcznościówek?

ekstra dziewczynę, która nigdy dotąd nie miała styczności z komputerem, a od czasu do czasu przychodząc do nas chciałaby sobie pograć. Gdybyśmy zaproponowali jej taką np. Ultimę 8 prawdopodobnie spotkalibyśmy się z entuzjastyczną odmową, natomiast Rayman wręcz doskonale nadaje się do tego celu. Gra, o której mowa świetnie nadaje się również dla najmłodszych graczy, bowiem jej obsługa jest bardzo (czyli dziecinnie) prosta. Starzy wyjadacze zręcznościówek mogą poczuć się trochę zawiedzeni, ale po pierwsze: dla tych przygotowaliśmy w tym numerze brazylijskiego Guimo, w którym średnia życia początkującego gracza jest nie dłuższa niż minuta, a po drugie - mogą oni poświęcić więcej czasu na podziwianie grafiki i animacji, które są najmocniejszą stroną Raymana.

W dziedzinie grafiki Rayman dokonał takiego przełomu, jak legendarny (jakiś czas temu) Zool. Każdy z poziomów gry jest niezwykle barwny i wszystkie zdecydowanie się od siebie różnią. W tym przypadku przypomina to również niezwykle swego czasu popularnego Super Froga. Nasz bohater, upodobniony (dość umownie) do fioletowej mrówki jest bardzo sympatyczny, czym na pewno zdobędzie sobie uznanie młodego pokolenia graczy. Poza tym jest przezabawnie animowany, co kojarzy się z kolei z Disney'owskim Alladinem. Wyraźnie widać, że firma Ubisoft poważnie podeszła do sprawy i twórcy Raymana dokładnie zapoznali się z rynkiem, jego potrzebami i dotychczasowymi hitami, aby ostatecznie zaprezentować gierkę noszącą wszelkie znamiona zręcznościówkowego przeboju na najbliższy rok (co najmniej). Animacje Raymana potrafią nieźle ubawić, zwłaszcza gdy przez jakiś czas nasz "mrówek" nudzi się pozostając bez ruchu - potrafi zrobić wtedy taką minę, że rozbroi każdego. Miny są również jednym ze środków, jakimi Rayman posługuje się w walce z przeciwnikami. Najzabawniejszy jest chyba motyw z wysuwaniem języka, to po prostu trzeba zobaczyć. Sposób pozbywania się kłopotów jest w Raymanie rozwiązany w dość niekonwencjonalny, chociaż niezwykle efektowny sposób: nie otrzymujemy tutaj na dzień dobry potężnej, siejącej zniszczenie giwery, w zamian Rayman załatwia co ma do załatwienia bezkrwawo, a jednocześnie bardzo humorystycznie. Generalnie, w grze należy

Kosmiczna Pani Domu - umie używać różnych narzędzi, zwłaszcza na głowie naszego bohatera

Maniacy - goście, którzy przestali żartować już dawno temu

Saksofon - ten rifujący pan wydobywa z siebie mordercze dźwięki

Krab

Magik - mędrzec dobrego świata

raczej unikać zagrożenia, niż je likwidować - i dobrze, bo chociaż nie staram się pozować na piewcę surowej moralności, to moim zdaniem np. taki Quake raczej nie nadaje się dla graczy, którzy nie mają ukończonych piętnastu lat. Poza tym efekty w Rymanie mogą być naprawdę świetne, jak na przykład w motywie z dyniami: w jednym z etapów spacerują sobie klienci, którzy uniemożliwiają Raymanowi przejście dalej; rozwiązanie jest proste, gdyż ... nad każdym z przeciwników rośnie sporych rozmiarów dynia. Rayman (z radosnym uśmiechem na ustach) strąca po kolei te dynie na nie spodziewających się niczego gostków, których z kolei rzeczone warzywa, już po roztrzaskaniu się o ich łby, nadziewają się (efekt przypomina maskotkę ze święta Halloween). Po takiej akcji zrzucone dynie tworzą komfortowy pomost, po którym nasz bohater może podreptać dalej (to się nazywa "przeskoczyć po łebkach"), natomiast gostkom nie dzieje się żadna krzywda i po jakimś czasie znów nadają się do użytku (szczerze mówiąc nie radzę cofać się, aby to sprawdzić - ale sam sprawdziłem). Kolorystyka etapów jest dobrana umiejętnie, tak że Rayman robi od początku do końca bardzo estetyczne wrażenie, zwłaszcza, że nie pojawiają się tutaj żadne "rozmycia" i wszystkie kontury widać bardzo wyraźnie.

Spotkałem się z opinią, że Rayman jest wręcz "przekolorowany", ale to już kwestia gustu. Mnie osobiście odpowiada dobór kolorów, zwłaszcza że postać głównego bohatera wyraźnie odcina się od tła (trudno się zgubić) i nie wydaje się "nałożona" - doskonale pasuje do reszty. I jeszcze trochę o dźwięku. W dziedzinie muzyki Rayman raczej nie zaimponuje symfonią w rodzaju tej z Phantasmagorii, ale muzyczka przygrywająca w trakcie grania jest całkiem przyzwoita, a efekty dźwiękowe równie zabawne jak miny głównego bohatera.

To, że Rayman został stworzony przede wszystkim z myślą o młodszych graczach nie świadczy bynajmniej o jego infantylności. Gierka podoba się również wielu dorosłym, a t[illegible] co zaważyło na mojej klasyfikacji to brak jakichkolwiek krwawych scen i dość niski stopień trudności. W każdym razie z pewnością uraduje każdego fana zręcznościówek, a może nawet któryś z zagorzałych strategów zejdzie na chwilę z takiego np.: Battleground i zapuści Raymana w celu psychicznego relaksu. A mogę gwarantować, że naprawdę warto.

I jeszcze ostatnia informacja: kody do Raymana znajdziecie w poprzednim numerze CD Action.

Boorack

Rayman
Ubisoft

Dystrybutor
IPS Computer Group
(022) 6422766, 6422768
fax (022) 6422769

Minimalna konfiguracja
486, 8 Mb RAM, SVGA, CD-ROM

Cena
87,84 zł

Metalowa bijatyka

Tak zwane "mordobicia", są dosyć monotonnym tematem, trudno wymyślić tutaj coś nowego. Producenci jednak się nie poddają, i raczą nas ciągle nowymi "klonami komputerowych bijatyk"- efekty są różne. Gra Rise 2, kontynuacja sławnego swego czasu Rise of the Robots, oddaje do naszej dyspozycji wojownicze roboty, które mogą wytrzymać o wiele więcej niż człowiek. Tylko czy dzięki temu, walka będzie ciekawsza? Spróbujmy odpowiedzieć na to pytanie.

Pierwsza rzecz, która zwraca uwagę, to spory wybór robotów, jest ich aż osiemnaście. No tak, tylko co z tego, szybko można się przekonać, że nie wszystkie nadają się do walki. Mam tu na myśli przede wszystkim duże jednostki, silne lecz powolne, zanim zdążymy którymkolwiek z nich zadać cios, oberwiemy kilka razy od szybszego przeciwnika. Hmm, może któryś z dziesięciu (podobno) ukrytych robotów, okaże się bardziej atrakcyjny? Tutaj muszę dodać, że Rise 2 w ogóle nie należy do najszybszych bijatyk (roboty nie są tak zwinne jak człowiek), nie twierdzę że to wada, wszak wszystko zależy od gustu, jednak szkoda że twórcy nie pokusili się o dodanie opcji pozwalającej na przyśpieszenie gry. Przecież to nic nowego, a z pewnością dzięki temu gra zyskałaby szersze poparcie. Zestaw uderzeń, którymi dysponują poszczególne maszyny, nie odbiega zbytnio od utartych wzorców. Oczywiście są pewne różnice wypływające z faktu, że walka odbywa się między maszynami, na przykład po odcięciu ręki robot może walczyć dalej! Mało tego, odcięta kończyna może nam posłużyć jako broń! Tego chyba jeszcze nie było. Poza tym na niektórych planszach znajdziemy inne przedmioty o wiadomym przeznaczeniu. Oprócz tego muszę przyznać, że niektóre animacje są bardzo sugestywne, dajmy na to: wyniszczony robot stoi na chwiejących się nogach, wyładowania przelatują po jego pancerzu, a ten niezdolny zrobić kroku czeka na ostateczny cios, miodzio. Grając w tę grę, odniosłem wrażenie, że twórcy chcieli zrobić coś wielkiego, lecz jakoś nie starczyło im siły. W każdym razie, co by nie mówić o Rise 2, trzeba przyznać że podczas włączonej wysokiej rozdzielczości, postacie prezentują się naprawdę rewelacyjnie, szczególnie niektóre. Dzieje się tak za sprawą użycia komputerów Silicon Graphics, będących potężnym narzędziem graficznym, dającym ogromne możliwości techniczne. Grę można już uruchomić na 4 MB RAM, jednak dzieje się to kosztem rozdzielczości, która w trybie VGA nie robi już takiego wrażenia. Ale zależnie od posiadanej konfiguracji możemy regulować ilość poszczególnych detali na ekranie. Muzyka za to jest wyśmienita, wspaniale pasuje do tematu, zaś jej twórcą jest Brian May, tak tak, mowa o zespole Queen! sterowanie może się odbywać przy pomocy klawiatury lub dżojstika, w tym pierwszym przypadku istnieje możliwość zdefiniowania klawiszy. W grze został wykorzystany wygodny trójprzyciskowy system sterowania, dzięki czemu szybko opanowujemy podstawowy zestaw ciosów. Oczywiście na tym nie koniec, postacie posiadają wiele tajnych uderzeń, ale to chyba oczywiste. Program nie należy do najwybitniejszych, jednak myślę że znajdzie wielu zwolenników morderczych walk, mimo wszystko zasługuje na chwilę uwagi. Gra została wydana przez CD Projekt i jest już dostępna na naszym rynku.

> *"Metalowe pięści, lśniące pancerze, świecące oczy, miażdżące ciosy. Roboty - wojownicy, zamiast kruchych ludzkich ciał."*

MUSIAŁEK

Rise 2 Resurrection
Mirage/Acclaim

Dystrybutor
CD Projekt
☎ (022) 250703, 258202
fax (022) 257151

Minimalna konfiguracja
486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, SB

Cena
139,00 zł

Protokół z przesłuchania

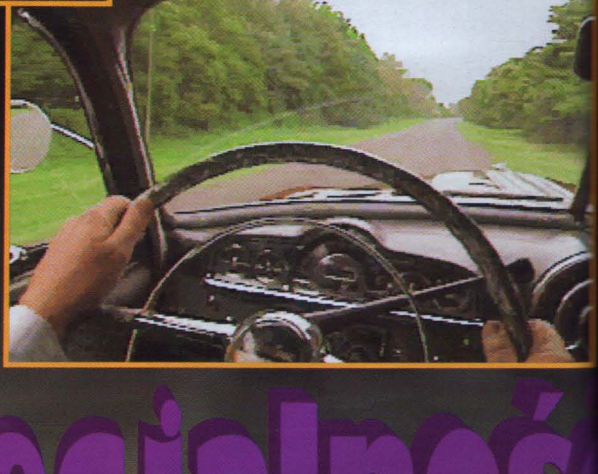
Imię i nazwisko: **Scott Anger**
Zawód: **prywatny detektyw**
Aktualne miejsce pobytu: **Los Angeles (rok 1940)**
Aktualne zajęcie: **opróżnianie kolejnych butelek whisky**
Najbliższe wydatki: **spłata zaległego od Bóg wie jak długiego czasu czynszu**
Aktualne zlecenie: **odszukanie zaginionego brata klientki**
Zaawansowanie poszukiwań: **zerowe**

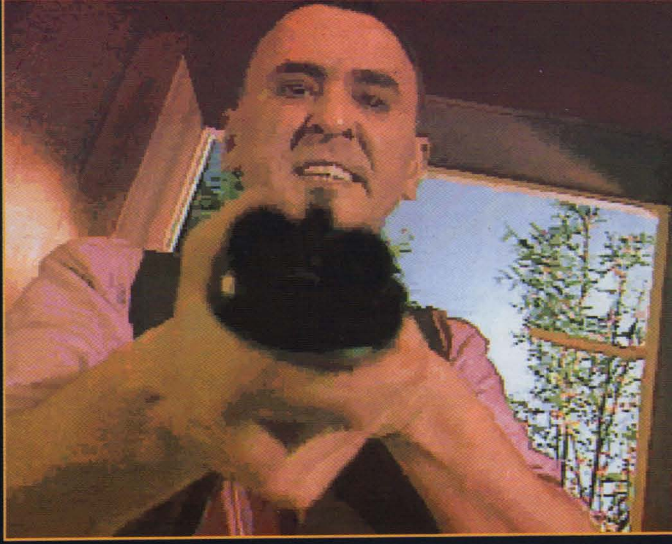
Kłopoty to jego specjalność

Jeśli lubicie stare filmy gangsterskie lub powieści Chandlera to The Dame Was Loaded będzie dla Was tym, co łyk wody dla zabłąkanego na pustyni wędrowca. Gra ta cofa nas w czasie o ponad 50 lat, do epoki, gdy zmęczeni życiem faceci w nasuniętych na oczy kapeluszach, wymiętych płaszczach i z petem w kąciku ust przemierzali ciemne zaułki w poszukiwaniu sprawiedliwości i godziwego zarobku, częściej jednak znajdując guzy i wycelowane w siebie lufy rewolwerów... Wystarczy tylko włożyć CD do napędu i już możemy wcielić się w rolę takiego osobnika. Zaletą gry jest dbałość o psychologiczny realizm postaci. Bohaterowie The Dame Was Loaded nie są skrzyżowaniem Supermana z Terminatorem, pozbawionymi wątpliwości, zawsze przestrzegającymi prawa i stającymi w obronie słabszych i skrzywdzonych. W grze tej nie ma wyraźnego podziału na dobrych i złych, czarnych i białych bohaterów. Wszyscy są w jakimś stopniu unurzani w błocie: policjanci biorą łapówki, piękne damy mają kochanków, szanowani obywatele zajmują się

> *"Korupcja, oszustwa, morderstwa, skradzione diamenty, gangsterskie porachunki, demoniczne kobiety - oto świat, w którym każdy prywatny detektyw czuje się jak ryba w wodzie."*

dziwnymi szwindlami, a przyjaciele nie zawsze są przyjaciółmi, szczególnie gdy muszą wybierać pomiędzy lojalnością i dużymi pieniędzmi... Podobnie jest i z głównym bohaterem gry. To po prostu zwykły człowiek, mający swoje liczne wady i grzeszki, a także dbający o swe przyziemne potrzeby. Scott lubi sobie wypić (uwaga: nie przesadzajcie z nadmiarem drinków, jego wątroba ma najlepsze lata dawno za sobą), gdy jest zmęczony idzie spać, często odczuwa głód, musi dbać o swój ubiór... i mocno uważać, co i do kogo mówi (ma bowiem niewyparzony jęzor, który niejeden raz wpędzi go w kłopoty). Scott nie ma nic przeciwko partii pokerka, co czasem owocuje znaczącym przyrostem cashu, czasem uzyskaniem cennych informacji... a czasem równa się spłukaniu się do zera - jak w życiu (trzeba tu przyznać, że sama rozgrywka jest realizowana bardzo starannie, lepiej niż niektóre gry mające w tytule słowo "Poker"). Detektyw dysponuje też portfelem z niewielką ilością zielonych papierków, mających magiczną moc rozwiązywania języka u wielu pozornie małomównych osobników oraz otwierania zamkniętych drzwi, notesem, zegarkiem (ważne!). Lubi prowadzić swój





zabytkowy samochód, a pamięć o ukochanej Angeli, która padła ofiarą morderstwa, głęboko tkwi w jego sercu, choć naturalnie nie na tyle, by Scott od czasu do czasu nie miał ochoty na mały skok w bok...

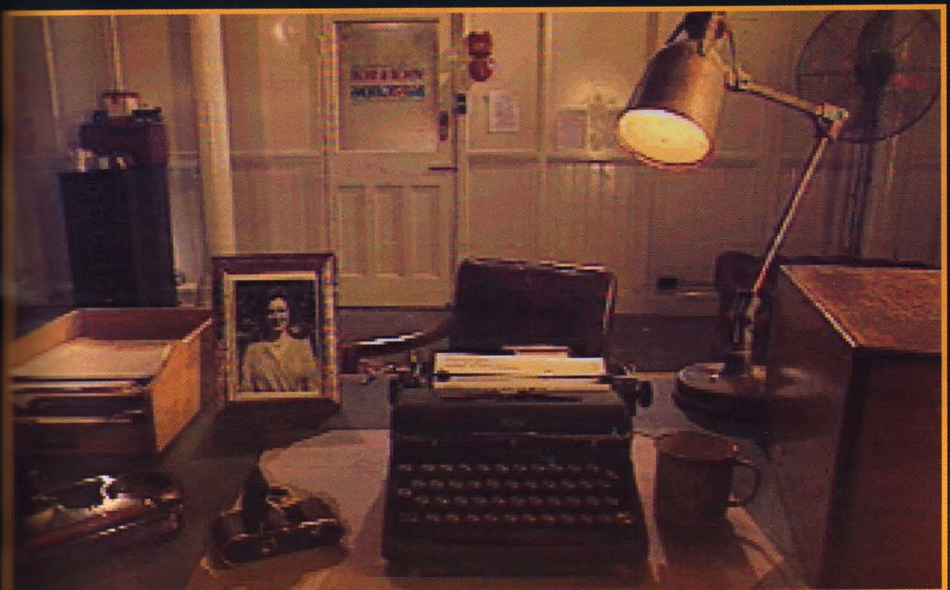
Zapomnij o tej grze, jeśli oczekujesz dynamicznej akcji, mnóstwa pościgów, strzelanin, bójek na pięści i noże, tysiąca pięknych kobiet i luksusowych wnętrz hoteli. Świat Scotta to ciasne, obskurne pokoje z obłażącą ze ścian farbą, brudne ulice, podejrzane speluny, ordynarni i ziejący odorem whisky rozmówcy, kobiety kryjące zmarszczki pod grubą warstwą taniego pudru... Jego praca to żmudne wędrówki z miejsca na miejsce i drobiazgowe gromadzenie uzyskiwanych strzępków informacji. Inna sprawa, że pozornie błahe śledztwo naprowadzi go na trop naprawdę poważnego przestępstwa... ale wtedy będzie już za późno by się wycofać - Scott wie już zbyt dużo, by pozostawiono go w spokoju. No cóż - jest to schemat stary jak świat - ale jakże nośny!

Do sterowania używamy myszki. Menu oparte jest na systemie ikon, część funkcji można wywołać również przy pomocy klawiatury. Opcje sterujące są typowe dla tego rodzaju gier: weź, użyj, obejrzyj, mów do... nie ma tam nic takiego, co mogłoby zaskoczyć gracza. Ale to jest dla mnie plusem gry, ponieważ można grać dosłownie z marszu, bez poświęcania kilku godzin na uważną lekturę instrukcji.

Jeśli chodzi o grafikę to mamy tu do czynienia z całoekranowymi sekwencjami wideo, niestety dość statycznymi. The Dame Was Loaded przypomina mi gry z rodzaju "Tajemnicy Statuetki", tzn.: w dużej części rozgrywki widzimy po prostu nieruchomy screen, a zza kadru rozlegają się dialogi, od czasu do czasu przerywane krótkimi filmowymi wstawkami. Mam wrażenie, że budżet tej gry był niezbyt duży i twórcy musieli po prostu oszczędzać... Autorzy pokusili się za to o odtworzenie klimatu dawnych niedoskonałych jeszcze kolorowych filmów - dodajmy, że z powodzeniem - stąd zdjęcia mają kolory typowe dla starych fotografii (sepia, brązy, dużo ciemnych barw), co szczególnie odczuwa się w momentach, gdy akcja dzieje się we wnętrzach budynków. Brakuje mi tylko wirującego w świetle żarówek papierosowego dymu (oraz twarzy Humphreya Bogarta), by poczuć się jak widz Sokoła maltańskiego. Pochwalić trzeba scenografię, dbałość o szczegóły i profesjonalną grę aktorów. Dźwięk nie odbiega ani na plus ani na minus od tego, co zwykle dzieje się w grach interaktywnych, szkoda tylko, że oprawa muzyczna, choć utrzymana w odpowiednim nastroju (swing), pojawia się raczej okazjonalnie. (Jeśli chcesz się delektować taką muzyką to włącz radio w samochodzie Scotta).

Wykładajmy wreszcie karty na stół: The Dame Was Loaded to przyzwoita gra interaktywna o mocno zakręconym (ale logicznie spójnym!) scenariuszu i niezłym klimacie. Niestety nie jest zbyt dynamiczna ani też efektowna wizualnie, ale jeśli ktoś lubi sprawdzać się w roli prywatnego detektywa w czasach Ala Capone, który dużo chętniej używa głowy niż broni, to kupując ją trafisz w dziesiątkę. Naturalnie znajomość języka angielskiego jest tu nieodzowna.

UGLY JOE



The Dame was Loaded

Beam Software/Philips Media

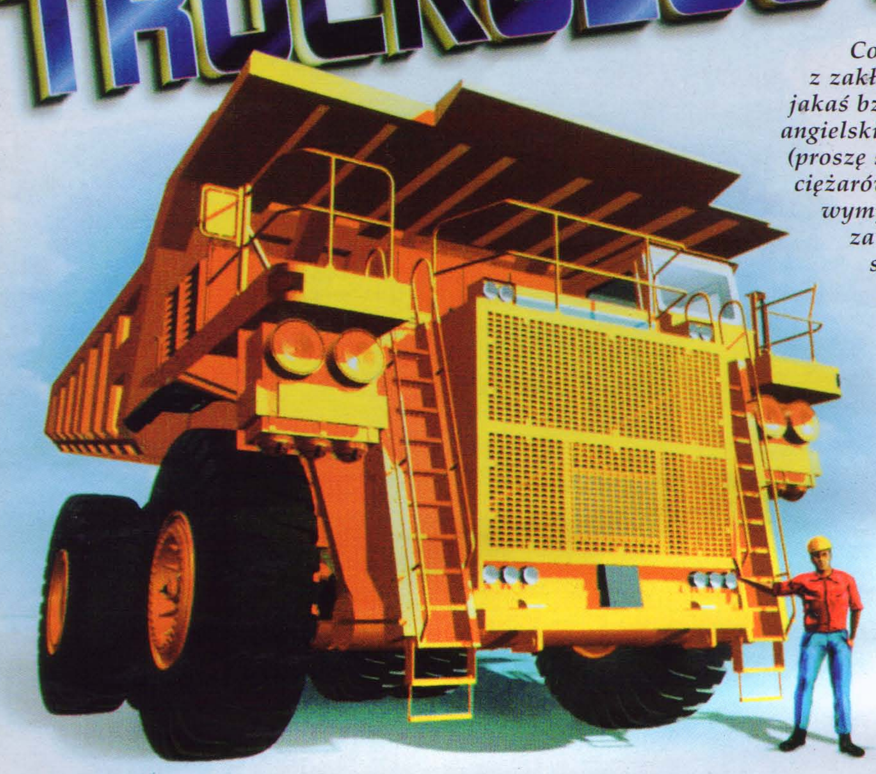
Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Philips Media
☎(0044) 1719113024,
fax (0044) 1719113023

Minimalna konfiguracja
486 DX/33, 8 Mb RAM,
SVGA, MYSZ, CD-ROM

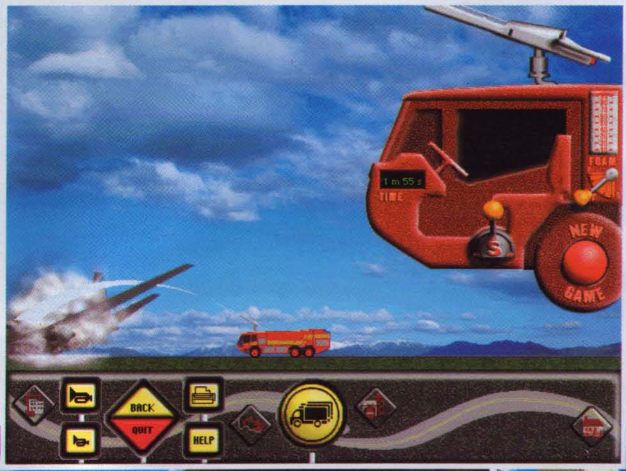
Cena
39,99 £

TRUCKOLOGY

Z grubej rury Na początku zadam pytanie. Co może oznaczać pojęcie TRUCKOLOGIA? Wielu z zakłopotaniem podrapie się po głowie i stwierdzi, że to jakaś bzdura. Otóż nie. Spolszczona wersja owego angielskiego słowa powinna brzmieć CIĘŻARÓWKOLOGIA (proszę się nie śmiać sprawa jest poważna). Czym jest ciężarówka każdy wie, logia to nauka, tak więc pojęcie to wymyślone przez twórców pewnego programu, o którym za chwilę, oznacza naukę zajmującą się wielkimi samochodami. Stworzone ono zostało, aby zatytułować multimedialny dysk CD przedstawiający świat monstrualnych pojazdów i ... przeznaczony dla osobników od lat siedmiu wzwyż. O preferencjach płci nie piszę.



Cóż oferuje nam owe dzieło? Jak zapewniają sami autorzy, jest to niepowtarzalna okazja poznania piętnastu niezwykłych, gigantycznych maszyn. Sprawa nie kończy się jednak na oglądnięciu ich zdjęć i zdobyciu encyklopedycznej wiedzy. Twórcy programu poszli o wiele, wiele dalej. Zacznijmy od tego, że opisywane pojazdy podzielono według zastosowania i przedstawiono w typowych dla nich miejscach. Możemy np. odwiedzić Straż Pożarną i przyjrzeć się pojazdom w jej służbie, rozglądnąć się po gospodarstwie rolnym czy pochodzić po placu budowy. Czasowniki użyte w poprzednim zdaniu powinny być rozumiane dosłownie. Autorzy stworzyli wirualny, 3D świat, w którym możemy się swobodnie przemieszczać. Dzięki temu dane nam jest oglądać gigantyczne maszyny z różnych miejsc (nawet jest widok z balonu). Korzystając z ikon na dole ekranu oraz myszy możemy rozglądać się naokoło, przybliżać, wchodzić do interesującego nas pojazd. Po dokonaniu wyboru truck-a (ang.) możemy teraz wybrać różnego rodzaju opcje dostępne po najechaniu myszką w dany obszar samochodu. Możemy pewne jego części uruchamiać, otrzymywać ich temat informacje, oglądać animacje (krótkie, humorystyczne scenki) oraz filmy video pokazujące pojazdy w akcji, a także poruszać niektórymi ich elementami. Daje to dość dobre pojęcie o przeznaczeniu i zastosowaniu danej maszyny. Co ciekawe, uzyskiwane obrazy można w każdej chwili wydrukować. Inną ciekawostką może być zestaw czterech krótkich gier polegających na umiejętnym zastosowaniu oglądanych wcześniej samochodów. Jeszcze jedną, dodatkową atrakcją jest możliwość jazdy takim gigantycznym wozem (prawo jazdy nie jest wymagane). W opcji poruszania się pomiędzy miejscami, w których znajdują się pojazdy, tor jazdy śledzimy z wysokiej kabiny, lecz gdy zdecydujemy się na opcję Drive the



Wywrotki, dźwigi i koparki. Pełna gama pojazdów służących do różnych dziwnych czynności. Każdy chciałby dorwać się do takiej maszynki i pojeździć np. po szkolnych korytarzach. Zestaw reprezentowany przez program powinien zadowolić nawet najbardziej wymagającego automobilistę, chociaż Mercedesa 600 na pewno tutaj nie znajdziecie. Tylko dlaczego nie można dorwać się do koparki i rozgrzebać skrzyżowanie w centrum miasta. To by dopiero była zabawa.

Dennis Rapier, sami będziemy dowodzić tym wozem. Produkt firmy Maris zasługuje na zainteresowanie. Jego atuty to bardzo dobra 3D grafika, interesujące filmy i animacje, a także informacje umożliwiające w łatwy sposób poznanie świata samochodowych wielkoludów. Program kierowany jest przez autorów dla dzieci i młodzieży. Jednakże wydaje mi się, że stało się tak, ponieważ stanowią oni największy potencjalny rynek odbiorców. Sama struktura programu oraz jego multimedialne zasoby w pełni zaspokajają wymagania dorosłych. Dlatego jeżeli ktoś interesuje się tego typu pojazdami, niech śmiało sięga po TRUCKOLOGY. Estetyka obsługi oraz zróżnicowane opcje świadczą o profesjonalnym podejściu autorów do programu. Wszystkie dane są rzetelne i co najważniejsze podane w bardzo interesujący, w pewien sposób angażujący (w pozytywnym tego słowa znaczeniu) użytkownika sposób. Na koniec, aby w pełni przedstawić omawiany produkt, przydałoby się kilka słów konstruktywnej krytyki. Powiem szczerze, że ciężko było mi coś tutaj wymyślić. Program generalnie jest dopracowany i prezentuje się bardzo dobrze. Może brakuje tutaj jeszcze kilku innych pojazdów, chciałoby się również mieć pełną swobodę ruchów w odwiedzanych miejscach, a gdyby tak móc dodatkowo operować urządzeniami każdej maszyny... Nie przesadzajmy, zostawmy miejsce do popisu dla kolejnych wersji programu.

Piotr Krzysztofik

P.S. Informacja dla rodzimych hobbystów. Program nie zawiera w swojej kolekcji Stara, Robura, ani Urala.

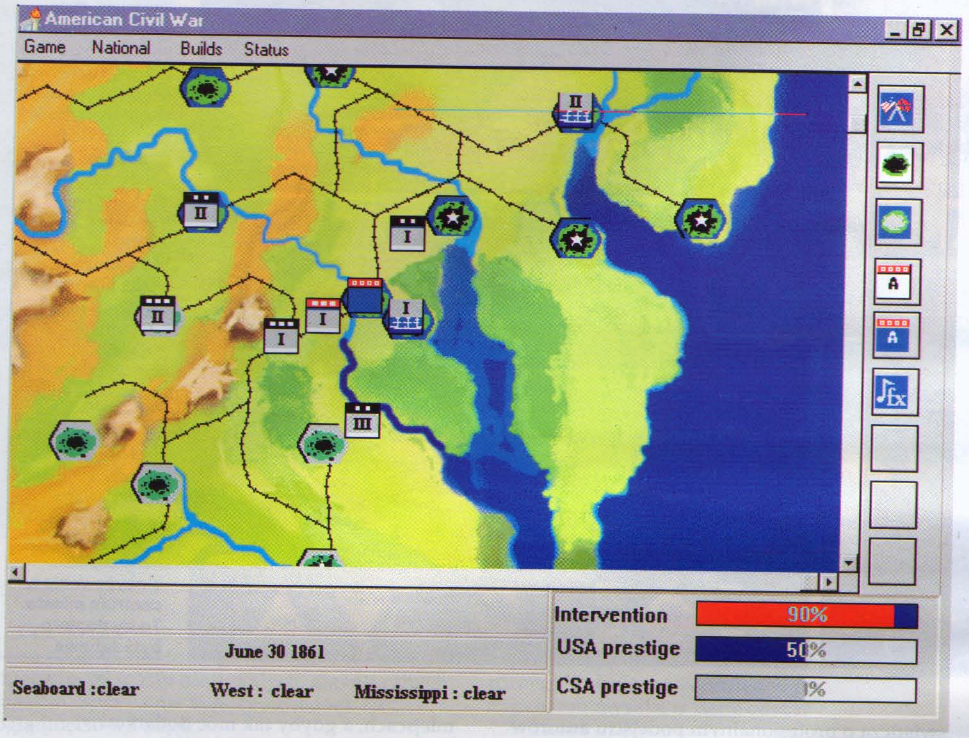
Truckology
Maris

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Maris
☎ (0044) 171 4881566

Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, SVGA, Windows, CD-ROM

Cena
☎

Wojna podjazdowa

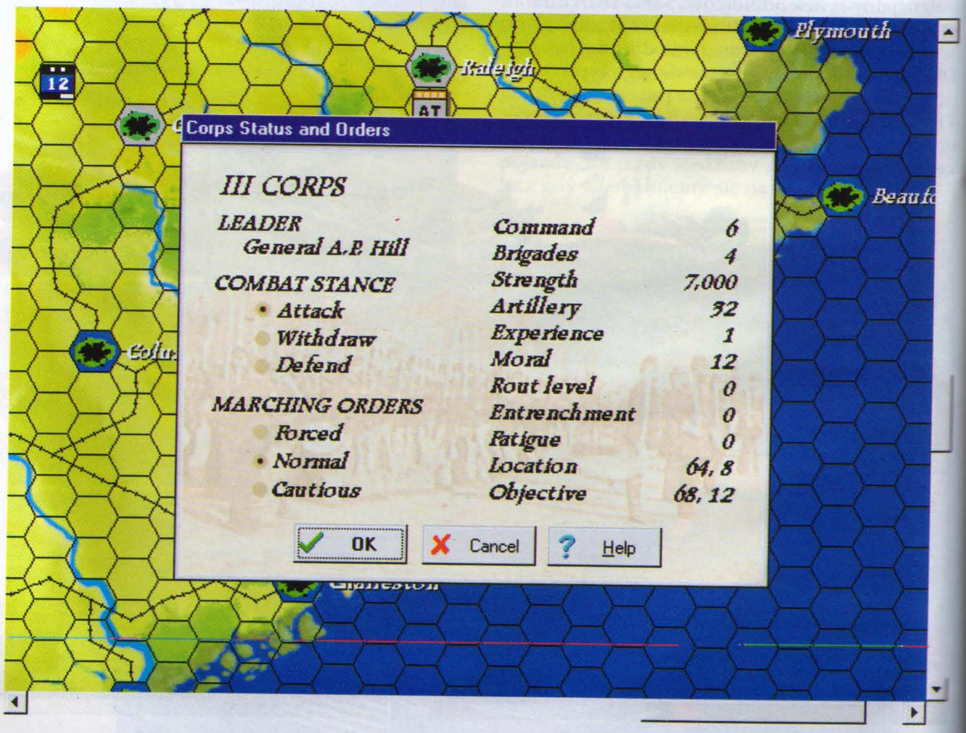


Na podstawie Wojny Secesyjnej powstała gigantyczna ilość wszelkiego rodzaju produkcji: filmy (np: "Przeminęło z wiatrem"), książki a ostatnio gry komputerowe. Najbardziej znaną, a bodajże pierwszą z gier bazujących na tej tematyce był znany jeszcze z Commodore North&South. Z prawdziwą strategią nie miał on jednak wiele wspólnego. Stereotyp stratega: zaaferowany gostek, ślęczący nad tonami wydruków, map wszelkiego rodzaju pokrytych dziwnymi symbolami i stosami tabel porównawczych nie miałby z takiej gierki żadnego pożytku. Teraz sytuacja się zmieniła. Mamy dla panów sztabowców niespodziankę, która z pewnością odciągnie ich od wysłużonego Patriota.

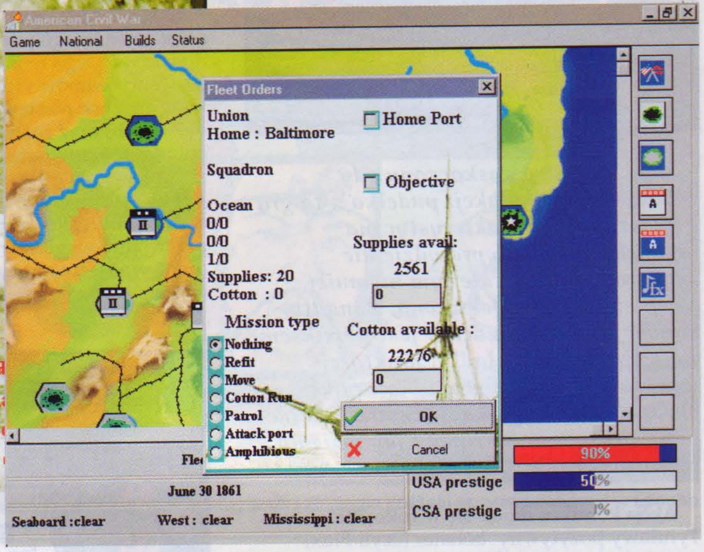
American Civil War zadziwi z pewnością miłośników Warcafta czy Civilization. Otóż, mimo że gra jest nowsza od wspomnianych produkcji, wygląda jakby była zrobiona w 1992 roku albo wcześniej. Grafika w szesnastu kolorach nie jest czymś, co mogłoby imponować po takim np: Deadlocku. Nie w grafice jednak kryją się zalety tej nowej gry. I tutaj fani Warcrafta z niesmakiem odłożą ACW na półkę. Gra nie polega bowiem na dowodzeniu poszczególnymi jednostkami z pola bitwy, ale raczej na wyznaczeniu oddziałom celów strategicznych i oczekiwaniu na ich efekty. Planiści sztabowi i widzowie filmów wojennych znają sytuację, kiedy zgrabne panienki w granatowych spódniczkach przesuwają po mapie enigmatycznie oznaczone horągiewki na podstawie równie enigmatycznych, a przy okazji dla niewielu zrozumiałych komunikatów docierających przez radio lub gońców z oddalonych niekiedy o setki kilometrów pól bitwy. Tak właśnie wygląda American Civil War. Dowodzenie oddziałami na polu bitwy pozostawiamy tutaj komputerowym dowódcom, sami zajmując się raczej koordynacją (jak to fachowo brzmi) i ustalaniem priorytetów (to brzmi jeszcze "fachowiej") dla naszych jednostek i systemów obrony. Nasza ingerencja w rzeczywistą walkę jest w grze niemożliwa, możemy jedynie zadecydować, czy wysłać do walki dowódcę doświadczonego i działającego racjonalnie (z takich, którzy nazywają ucieczkę strategicznym odwrotem) czy też brawurowego, młodego bohatera. Oczywiście nie świadczy to bynajmniej o ubóstwie gry. Wydanie odpowiednich rozkazów wszystkim oddziałom, wyposażenie ich w taką ilość uzbrojenia, aby ich za bardzo nie obciążyć, a jednocześnie mogło zapewnić przetrwanie nie jest rzeczą łatwą, a już z pewnością trudniejszą niż bieganie z karabinem za wrogiem i krzyczenie: "do ataku!".

"Prawdziwi sztabowcy z obrzydzeniem patrzą na obecny rynek gier strategicznych. Mnóstwo ładnych kolorowych obrazków i uproszczona obsługa nie niesie ze sobą realizmu, jaki znają (do bólu) wszyscy miłośnicy np: Patriota. W tym, wypełnionym doskonałymi strategiami numerze mamy jednak lekarstwo na bolączki zaawansowanych strategów."

ACW dysponuje potężnym bogactwem faktów historycznych. Na rynku jest dostępna wersja gry wzbogacona o dodatkowy krążek zawierający encyklopedię historyczną z okresu wojny secesyjnej, poza tym autorzy oferują nam dużą dawkę historycznej wiedzy także w wersji



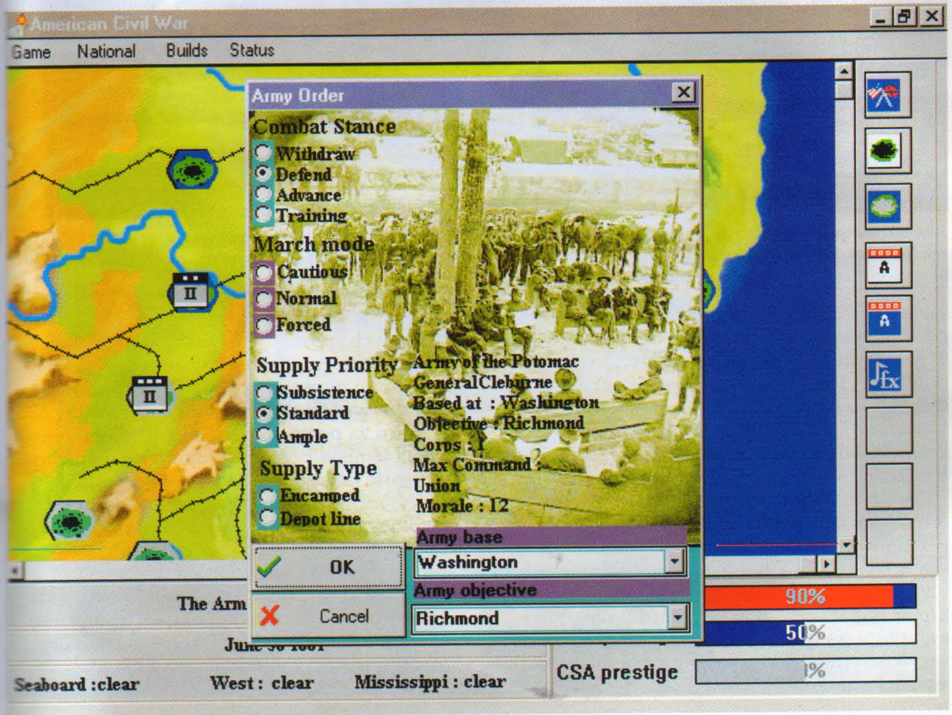
Jeden z niewielu ładnych obrazków w grze. Cała reszta wygląda jak na zdjęciu po prawej. O doskonałości ACW nie świadczy jednak grafika, a stopień komplikacji.



podstawowej. Wojnę możemy prowadzić po dowolnie wybranej stronie (unią bądź konfederatami). Do wyboru mamy pojedyncze scenariusze oraz trzy kampanie: 1861, 1862 i 1863. Kampanie nie dzieją się jednak tylko w obrębie danego roku, a po prostu od tego roku do zakończenia wojny. Do dyspozycji mamy 125 historycznych dowódców o różnych (a przede wszystkim rozbudowanych) charakterystykach. Teren walk obejmuje prawie całą Amerykę Północną (z wyjątkiem Kanady), wliczając nawet północną część Meksyku. W grze dysponujemy nie tylko jednostkami lądowymi, ale również flotą. Mamy też możliwość wykorzystania strategicznego znaczenia kolei, i to nie tylko do transportu jednostek, ale także obsługi zaopatrzenia.

W miastach ustawiamy poziom ufortyfikowania (im wyższy, tym większe koszty), decydujemy o produkcji oddziałów i priorytecie aprowizacji. W przypadku jednostek dochodzą kolejne możliwości w rodzaju ustalenia dowódcy, wydawania rozkazów, a nawet ustalenia typu i prędkości marszu (jak wiadomo forsowny marsz jest najbardziej efektywny, ale wojsko szybko się męczy). W przypadku bitwy starcie przebiega samoczynnie i jego wynik zależy tylko od umiejętności dowódców naszych i wroga, oraz adekwatnych parametrów jednostek. Wynik starcia możemy sobie obejrzeć i dokładnie zanalizować, aby dowiedzieć się, jakie konkretnie parametry wpłynęły na taki a nie inny rezultat. I tutaj ujawnia się największa zaleta niestety będąca jednocześnie wadą ACW. Jak wiemy każda, nawet najmniejsza potyczka ma jakiś wpływ na końcowy wynik wojny. Gra skrupulatnie wylicza wszystkie możliwości i informuje nas o nich, jednak wiąże się z tym pewien "drobny" kłopot. Mianowicie na komputerze 486 z 16 MB RAM ACW nie działało zbyt szybko, żeby nie powiedzieć: pełzało. W Internecie są dostępne poprawki zwiększające prędkość, jednak i z nimi gra nie działa tak jak powinna. Na szczęście zaawansowane algorytmy potrafią zwiększyć satysfakcję z gry bardziej niż zmniejsza ją prędkość. American Civil War nie jest grą prostą. Jej sztabowy charakter zawęża krąg odbiorców do elitarnej grupy koneserów strategii. Wygląd graficzny także odstręcza (pomijając sceny filmowe i zdjęcia), jednak nie to świadczy o jakości tego produktu. Doskonałe algorytmy dowodzenia, ponad sto map poszczególnych bitew i rozbudowane możliwości dowodzenia czynią z nią doskonałą propozycje dla wszystkich miłośników strategicznego planowania.

DŻOSEF



American Civil War
Interactive Magic

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Interactive Magic
☎ (919) 4610948

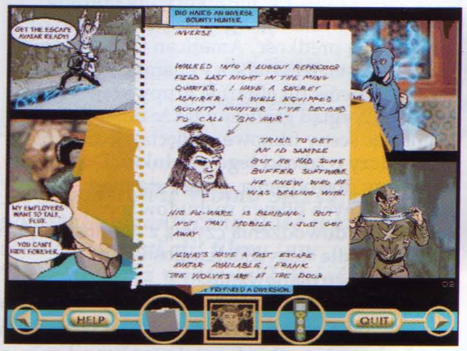
Minimalna konfiguracja
486 DX2, 8 Mb RAM, VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena
54,95 $

REFLUX

Byłem bardzo zaskoczony gdy zobaczyłem w redakcji pudełko z tą grą - w oczy bije charakterystyczna japońska kreska, wprawdzie nie "mangopodobna", ale tym niemniej również całkiem efektowna. Ponadto bonus: już samo pudełko jest komiksem - ma specjalną wkładkę, na której wyrysowano kilka stron historyjki obrazkowej, przy okazji zamieszczając przy nich rozmaite tipsy i objaśnienia. Pomysł w dechę!

Akcja komiksu dzieje się w roku 2013. Tytułowy pozytywny bohater (czyli Flux) został przed laty wrobiony w morderstwo swego najlepszego przyjaciela. Zmuszony do



nieustającej ucieczki zdołał opanować sztukę transformacji - potrafi (siłą woli i posiadanego software'u) niemal dowolnie morphingować swoje ciało, przybierając wygląd różnych ludzi. Nad fabułą nie będę się długo rozwodził, bo, jak to w tego typu komiksach bywa, jest to ciąg nieustających pogoni, ucieczek, starć z użyciem broni palnej, białej i sztuk walk wschodu. Reflux jest bowiem przede wszystkim komiksem kung-fu rozegranym w konwencji cyberpunka, w przyszłości i w chińskich realiach! Ufff! To było naprawdę mocne uderzenie, sami przyznacie; gdybym na własne oczy nie zobaczył, to bym nie uwierzył: taka krzyżówka jest w ogóle możliwa i na dodatek strawna!

Opisując tę grę należy, z racji przyjętej przez autorów konwencji, skoncentrować się przede wszystkim na wrażeniach wywołanych jej grafiką. W końcu komiks = obrazki, obrazki, obrazki. I tu, co stwierdzam z satysfakcją, doznania są pozytywne. Specyficznie (komiksowo) rysowana grafika w trybie SVGA sprawia, że komputerowy komiks wygląda po prostu tak, jakby ktoś rozłożył go przed nami na kineskopie monitora. Wprawdzie ekran gry to około 500x400 pixeli (widać więc całą resztę Windowsa "spod stronicy"), ale w niczym nie psuje to ogólnego pozytywnego wrażenia. Jeśli dodamy do tego renderowane wstawki, sekwencje filmów video (głównie screeny walk kung-fu, choć niestety w dość małych okienkach) oraz rozmaite typowo komiksowe animki, to otrzymamy coś, co ogląda się z wypiekami na twarzy. Od strony dźwiękowej REFLUX też jest wykonany z dużą starannością: dość ponury, ale 'klimatyczny" motyw przewodni, wygłaszane przez aktorów teksty (ponieważ jest to komiks, mamy je też w dymkach, zatem lektorów można na życzenie wyłączyć), a także full rozmaitych efektów dźwiękowych (głównie typu "arghhhh!!!" i "haaiiii-ah!!!" oraz charakterystycznych odgłosów, jakie wydobywają się z gardła nieszczęśnika, który na swoje nieszczęście wszedł na kurs zbieżny z ruchem ręki lub nogi karateki, odpowiadające tudzież szczękowi krzyżowanych mieczy, dzid, pałek, halabard...).

Akcja rozwija się bardzo szybko. Oczywiście nasi bohaterowie posiadają wiele nadprzyrodzonych możliwości, jak przystało na współczesny komiks. Czy dodanie animacji i dialogów otworzy nowy rozdział w rozwoju komiksu, o tym zadecydują odbiorcy.

Na czym polega wspomniana interaktywność Refluxa? Spotyka nas tu przyjemna niespodzianka - otóż jest on interaktywny na kilku rozmaitych poziomach! No proszę, okazuje się, że jak się chce, to można zrobić grę, której "interaktywność" nie ogranicza się tylko do odtwarzania kolejnych sekwencji wideo! Pierwszym poziomem jest wybór "punktu widzenia". Możemy każdą scenę rozegrać na 3 sposoby, ponieważ w komiksie występuje trzech narratorów, którzy odmiennie reagują na rozmaite wydarzenia. W zależności od wyboru, zmieniają się (choć nie zawsze) teksty, jakie wygłasza bohater komiksu oraz jego przyjaciele i wrogowie, a także mogą się zmienić skutki wykonanych działań (na przykład: uruchomienie pewnego urządzenia spowodowało - w zależności od narratora - porażenie prądem, uschnięcie ręki (!) i zamianę tejże w komputerowy fantom). Dzięki temu możemy tę samą grę rozgrywać na mnóstwo rozmaitych sposobów (tym bardziej, że zmiany narratora można dokonać w zupełnie dowolnym momencie akcji). Drugi poziom interaktywności to możliwość ingerencji w akcję komiksu za pomocą specjalnego "pilota". Dzięki temu w pewnym stopniu likwidujemy liniowość fabuły: możemy np. podglądać rozwój zainicjowanej przez nas akcji lub też dokonywać "skoków" przez fabułę komiksu, cofać rozwój intrygi (by np. rozegrać jakąś scenę jeszcze raz, lecz z odmiennym narratorem), łączyć rozdzielone strony w jedną całość itp. Mówiąc krótko: możemy po prostu tworzyć własny komiks! Trzecim poziomem interaktywności są już klasyczne dla tego rodzaju produktów filmowe wstawki - po

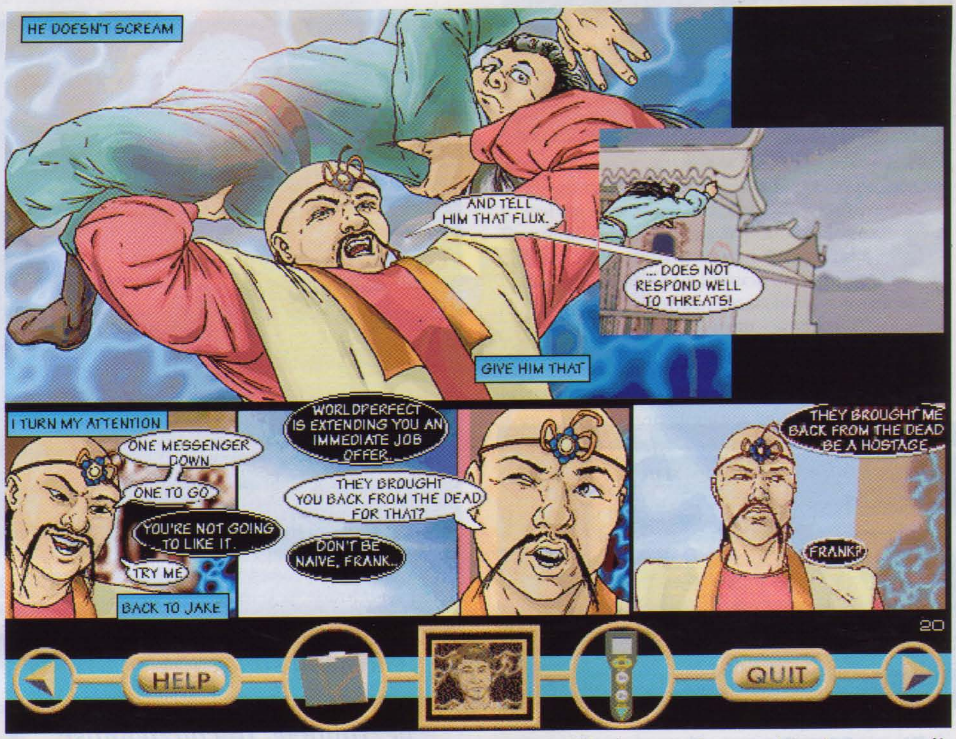
...kliknięciu na jakąś klatkę komiksu często dzieją się dziwne rzeczy - rysunek płynnie przechodzi w film albo animę 3D, albo też postać na rysunku zaczyna wykonywać jakieś działanie. To akurat jest nam już dobrze znane z innych gier interaktywnych, ale tym niemniej zostało w większości wypadków zrealizowane w wysoce efektowny sposób. Ponadto (jak na jeden kompakt) sekwencji tych jest bardzo dużo i jak każdy film akcji, są bardzo dynamiczne (choć mnie osobiście irytują często eksponowane w chińskich filmach te długaśne 30-metrowe skoki mistrzów kung-fu).

Do tej pory mówiłem o plusach. Pora więc zacząć doszukiwać się wad Refluxa. Zacząłbym od instrukcji: jest a jakby jej wcale nie było. Dlaczego? Bo po jej lekturze wcale nie byłem mądrzejszy niż przed. W sumie dużo więcej skorzystałem z informacji na okładce niż z tej książeczki! "Książeczka" to zresztą duże słowo - ot, kilka kartek, a na każdej z nich kilka zdań:

> *"Lubicie komiksy ? A może kreskówki ? Jeśli odpowiecie dwa razy tak, oznacza to, że Reflux jest grą właśnie dla was."*

wprowadzenie, instalka, wymagania sprzętowe, tipsy (mało przydatne) i creditsy (tych najwięcej). I to wszystko. Czyli: mało! W grze możemy wprawdzie skorzystać z opcji "help" (rozwiązana jest ona w dość efektowny sposób: wędrujemy po trójwymiarowej galerii, a obrazy na ścianach to kolejne instrukcje i podpowiedzi), tyle tylko, że podane w niej informacje są tak zwięzłe, że w sumie powraca historia z instrukcją: pomoc w teorii jest - a w praktyce niewiele nam daje. Ponadto niektóre renderingi są momentami na wręcz amatorskich poziomie - wyglądają tak, jakby robił je człowiek, który siedzi nad 3D Studio nie dłużej niż miesiąc i na dodatek jest daltonistą. Dziwi to w zestawieniu z naprawdę profesjonalną oprawą graficzną całości. Wypadek przy pracy czy po prostu brakło już pieniędzy na porządnego 3D-grafika? Wnioski: gra jest czymś nowym i niewątpliwie oryginalnym, odświeżającym nieco dość już skostniały szablon gier interaktywnych. Pokazuje, że wystarczy nieco dobrych chęci oraz pomyślunku i można, bez budżetu liczonego w setkach tysięcy zielonych, zrobić porządną grę interaktywną, na której z przyjemnością "wiesza się oko". Reflux ma sporo zalet, ale konieczność samodzielnego dochodzenia do wielu dość podstawowych spraw (np. obsługa, funkcje niektórych ikon na panelu itp.) może zniechęcić część odbiorców. No chyba, że ludzie ci ograniczą się po prostu do bezmyślnego klikania kursorem na każdym kadrze i cieszenia oczu reakcjami postaci. Producenci gry nie ukrywają, że ma to być cykl kolejnych gier i zapowiadają już drugą część, podobno znacznie lepszą od pierwszej. Miejmy nadzieję, że wprowadzone ulepszenia będą dotyczyły także tak trywialnych spraw jak instrukcja obsługi. Nie wykluczam, że być może jesteśmy w tej chwili świadkami narodzin kolejnej mody. Tak sobie myślę, że skoro sporo osób w Polsce ma już poważnego "świra" na punkcie komiksów manga, to może i pierwszy komputerowy interaktywny komiks będzie strzałem w samą dziesiątkę? Moja osobista opinia jest jednak dość wstrzemięźliwa. Gra wprawdzie mi się podoba, ale nie na tyle, bym wstąpił do fan-clubu Fluxa! Może gdyby był on ładną blondynką...

PETER PAN



Samuraj dwudziestego pierwszego wieku w akcji. Sceny walk i zbliżenia postaci są przedstawione w sposób charakterystyczny dla japońskich kreskówek.

Reflux
Inverse Ink

Dystrybutor
ARWAL
(077) 746443
fax (077) 746443

Minimalna konfiguracja
486 DX, 8 Mb RAM, SVGA, MYSZ, CD-ROM

Cena
60,00 zł

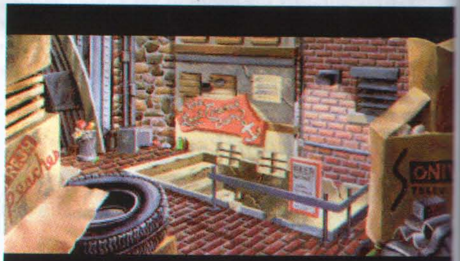
Tajemnicza zbrodnia

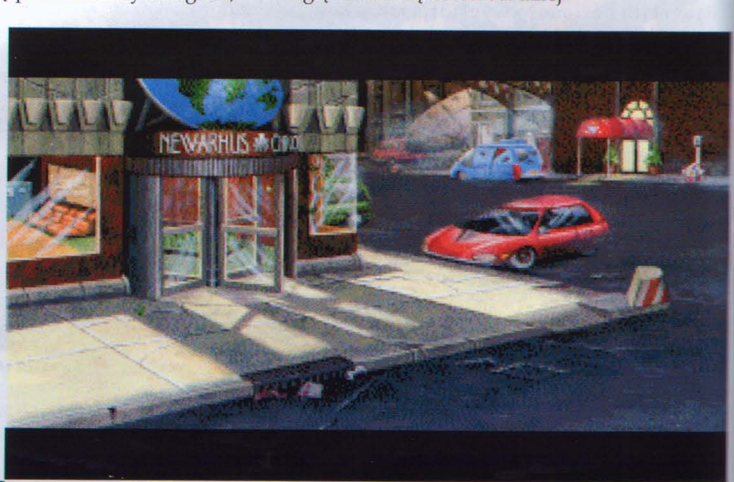
Firma 21st Century Entertainment kojarzona jest powszechnie z komputerowymi pinballami. No ale jak wiadomo świat pędzi do przodu. Najwidoczniej wymyślanie coraz to nowych, bardziej wymyślnych i skomplikowanych urządzeń służących tylko do jednego - odbijania metalowej kulki - również ma swoje granice. Nadszedł czas skoku na głębsze wody, czas poznawania nowych obszarów. Oto przed nami pierwsza gra przygodowa tej firmy. Jak poradzono sobie z nowym rodzajem komputerowej rozrywki, czy rzecz warta jest uwagi? Przyjrzyjmy się temu produktowi z nieco bliższej odległości.

Gra nosi tajemniczy tytuł Synnergist i na pierwszy rzut oka jest klasyczną składanką z elementów typu morderstwo, narkotyki, korupcja i tak dalej. Ale tylko na pierwszy rzut oka. Zacznijmy jednak od początku. Nazywasz się Tim Machin, jesteś wziętym reporterem, który traktuje swoją pracę bardzo poważnie i z tego powodu często pakuje się w kłopoty. Świat, w którym się poruszasz nie należy do najprzyjemniejszych. Jest rok 2010, a miasto New Arhus to futurystyczny moloch z ogromną ilością slumsów i wszechobecną przestępczością. Właśnie zostało popełnione morderstwo, jego ofiarą jest Twój przyjaciel. Jest ono dosyć dziwne, ponieważ dowody, jakie w związku z nim zebrano pozwalają wyciągać wzajemnie sprzeczne wnioski. Oczywiście Ty, jako zawodowy "wąchacz", nie możesz

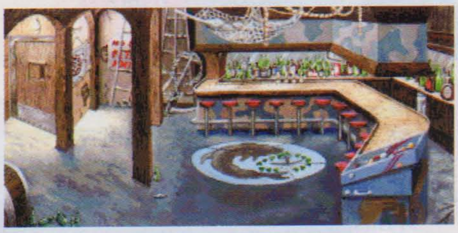
"Okrutny świat przyszłości, przestępczość, korupcja, bezrobocie, to codzienność, w jakiej Ci przyszło wykonywać niełatwy zawód reportera. Widziałeś już tyle, że nic Cię nie zdziwi, lecz tym razem ... może być inaczej."

przepuścić takiej okazji, ruszasz do akcji. Zaczynasz poruszać się po świecie Synnergista, rozmawiać z kolejnymi postaciami, poznawać kolejne tajemnice - zagłębiać się w coraz bardziej nierealnym świecie. Właśnie ten element nierealności jest mocnym atutem gry, nadaje jej niepowtarzalnej atmosfery świata przyszłości. Rzecz jasna, "nie ma róży bez kolców". Twórcy "flipperów" musieli bardzo się namęczyć, aby

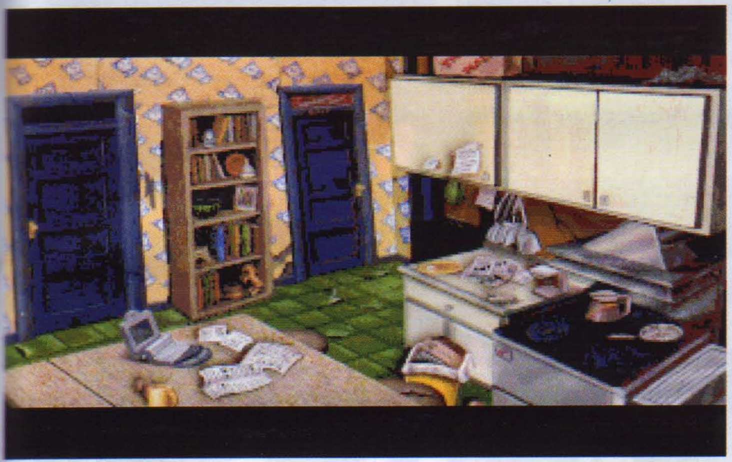




poradzić sobie z nowym wyzwaniem. Pierwszy szczegół, który rzuca się w oczy zaraz po uruchomieniu gry, to grafika. Fakt, Synnegist rozpoczyna się prostym, lecz bardzo ciekawym i nastrojowym intrem, zrealizowanym w konwencji czarno-białego filmu. Muszę przyznać, że coś w tym jest - od pierwszej chwili gracz wprowadzany jest w świat, który na pewien czas stanie się także jego światem. Wszystkich, którzy spodziewają się zastać piękne tła w wysokiej rozdzielczości oraz wyraziste, digitalizowane postaci, muszę rozczarować. Otóż prawda jest taka, że gra prezentuje się ... no, może nie tragicznie (choć niektórzy z Was bez wahania mogą tak stwierdzić), ale powiedzmy - niezbyt estetycznie. Jednak zdarzyła się rzecz dziwna, w miarę gdy zagłębiałem się coraz bardziej w rozgrywce, fakt ten nagle przestał mi przeszkadzać. Mało tego, w pewnym momencie doszedłem do wniosku, że ta nieciekawa grafika świetnie współgra z przedstawianym



Intro wprowadzające do gry jest utrzymane w mrocznej czarno-białej konwencji niemieckiego filmu ekspresjonistycznego.



światem, który przecież także nie jest rajem. Odrapane, brudne ściany, okna, rdzewiejące metalowe konstrukcje obrazowane w tak prymitywny sposób czynią to wszystko jeszcze bardziej (nie)realnym, jakoś dziwnie namacalnym. Z ekranu wprost bije zgnilizna i bród przyszłości. Niestety, na to trzeba ciężko pracować, prawda? Powróćmy jednak do sedna, czyli rozgrywających się wydarzeń. Na swojej drodze spotykasz wiele osób - jedne będą bardzo pomocne (jeśli odpowiednio je potraktujesz, czasami słowem, czasami silniejszymi argumentami), od innych zaś lepiej trzymać się z daleka, lub jeśli ktoś lubi ryzyko (ba! To moje drugie imię!) może pójść na przysłowiową całość: w końcu kto nie ryzykuje, ten nie ma. W całym tym mętliku zdarzeń i dziwnych sytuacji można znaleźć oazy spokoju, punkty oparcia, które pomogą Ci często w trudnych chwilach i zmuszą Cię do dalszego działania. Jednym z takich miejsc jest mieszkanie głównego bohatera, gdzie oprócz kilku potrzebnych przedmiotów i wideofonu, naprzeciw drzwi wejściowych znajdziesz także Pana Hot-Doga. Prawda - że żarcie które podaje jest obrzydliwe, a z zawodem kucharza łączy go tylko jego ptysiowa biała czapa, ale za to jest on skarbnicą bezcennych wiadomości. Pamiętaj, gdy będziesz w pobliżu domu, zawsze z nim porozmawiaj. Drugą taką pomocną osóbką jest Jessica, zawsze gotowa przygarnąć Cię (hmm) do siebie. Po mieście przemieszczasz się metrem - szybko i tanio. Miejsce, w które chcesz się udać, wybierasz z mapy, znajdującej się w Twoim posiadaniu (początkowo są na niej tylko Twój dom i miejsce morderstwa, w miarę rozwoju akcji ilość lokacji się zwiększa). Obok mapy znajduje się ikonka opcji, gdzie możesz zgrać lub odtworzyć stan gry, wyłączyć/włączyć lektora lub napisy. Oprócz tego znajdziesz tam ikony symbolizujące przedmioty zdobywane podczas gry, które, podobnie jak cała reszta, są szare i bezkształtne (dlatego dobrze, że po najechaniu na nie kursorem pojawia się odpowiedni napis informujący, z czym mamy do czynienia). Całe menu umieszczone jest w górnej części ekranu. Problem sterowania został rozwiązany w celu dostarczenia graczowi pełnego komfortu, mianowicie: prawy przycisk myszki służy do wykonywania czynności (użyj, otwórz, porozmawiaj itd.) - wystarczy kliknąć na wybranym obiekcie; z kolei korzystając z lewego przycisku, badamy każdy napotkany obiekt (otrzymujemy o nim więcej informacji). Wszystko odbywa się automatycznie - po prostu bułka z masłem. Cóż mogę dodać na koniec, może jeszcze dwa słowa o dźwięku, krótko: jak dla mnie, jest beznadziejny. No chyba, że komuś się spodoba taki akustycznie obrzydliwy dodatek do równie nieatrakcyjnej grafiki. Myślę, że gra miałaby większe szanse na przebicie, gdyby pojawiła się kilka lat wcześniej, a teraz ... pozostaje mieć nadzieję, że ktoś doceni jej zalety i że w przyszłości twórcy z 21st Century postarają się bardziej. A tymczasem, zważywszy na okoliczności łagodzące - wybaczam, ale żeby mi to było ostatni raz!

PAWEŁ CIACHOL

Synnergist
21st Century Entertainment

Dystrybutor
MarkSoft
☎(022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja
486 DX/33, 8 Mb RAM,
VGA, MYSZ, CD-ROM

Cena
97,60 zł

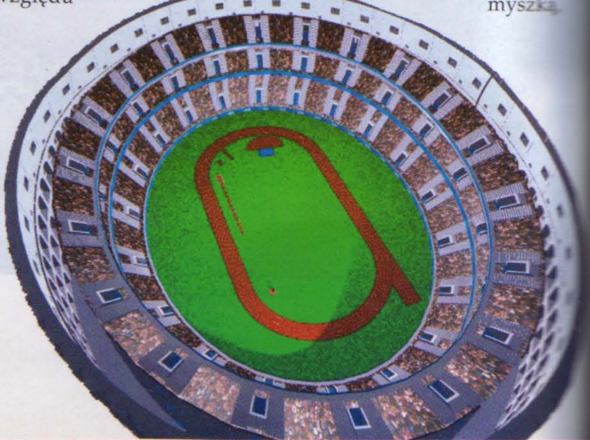
Dziesięciobój

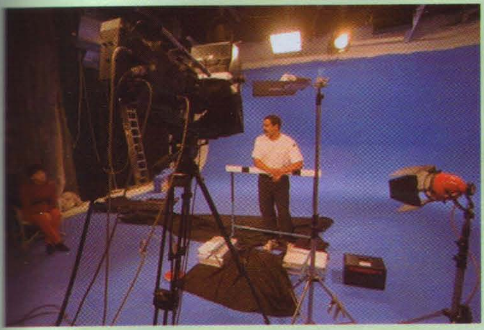
Dekatlon to najtrudniejsza konkurencja olimpijska, jaką dotąd wymyślono. Zawodnicy w niej startujący to najlepsi z najlepszych, muszą wykazać się szybkością, siłą, nieprzeciętną techniką i świetną koordynacją. Forma, w jakiej rozgrywane są zawody w dekatlonie została opracowana przez Skandynawów i polega na punktowaniu każdej z konkurencji, na podstawie stale aktualizowanych tablic najlepszych wyników. Nie wystarczy więc być dobrym, lecz trzeba stale poprawiać swoje wyniki, w przeciwnym razie bardzo szybko spada się na ostatnie miejsce. Na tegorocznych igrzyskach w Atlancie mistrzem świata w tej dyscyplinie został Daley Thompson i to właśnie jego nazwiskiem firmowany jest najnowszy produkt firmy Interactive Magic pt. Decathlon. Oto mamy niepowtarzalną okazję wcielić się w jednego z zawodników i poprowadzić go aż do zwycięstwa w mistrzostwach świata, gdzie przyjdzie mu zmierzyć się z najlepszymi.

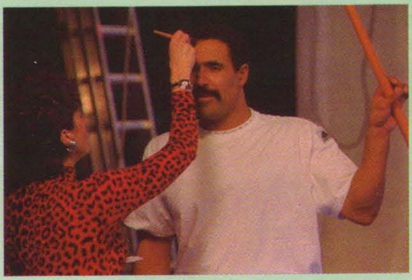
Na początku wita nas bardzo ładne, animowane intro (wszystko niby pięknie, tyle że trochę się "zacina", tzn. animacja nie jest zbyt płynna i to na Pentium 133! - no ale cóż, nie można mieć wszystkiego). Wstęp kończy krótkie wprowadzenie w wykonaniu samego mistrza. Właściwą grę rozpoczynamy w szatni, gdzie dokonujemy najważniejszych operacji i wyborów. Zacznijmy więc od szafek. Każda z nich to jeden zawodnik, tu właśnie "tworzymy", "usuwamy" i "przenosimy" kolejnych sportowców. Tworzenie zawodnika rozpoczyna się od ustalenia jego nazwiska, narodowości i techniki rzutu kulą. Cechy te nie mają wpływu na jego osiągnięcia - narodowość determinuje kolor ubioru, zaś technika rzutu ma wpływ na animację. Poważne tworzenie rozpoczyna się dopiero od chwili, gdy przystępujemy do rozdzielania punktów sprawności kolejnym umiejętnościom zawodnika: szybkości, skoczności, koordynacji, sile. Każda z cech jest równie ważna, szczególnie w dyscyplinie, gdzie prawie nie ma konkurencji, która nie potrzebowałaby wykazania się kilkoma umiejętnościami na raz, np. w rzucie kulą potrzebna jest siła i koordynacja itp. Jednak to od nas zależy, jak rozdysponujemy te punkty, najlepiej aby większą ich ilość przyporządkować do konkurencji, w których nie czujemy się najpewniej. A swoje możliwości najlepiej sprawdzić i poprawić na treningu, ale o tym za chwilę. Punkty, które nam pozostaną, po ich rozdzieleniu automatycznie zaliczane są do wytrzymałości, czyli innymi słowy definiowane są jako energia bohatera, wiadomo, z czym to się wiąże: kondycja, lepsze wyniki i tak dalej. Niestety nie ma złotego środka, jeśli chodzi o ilość potrzebnej energii, ten szczegół trzeba rozpracować samemu. Rada: na początek wystarczy 50, później trzeba porównywać *osiągi zawodnika z ubytkiem jego energii.* Pozostaje nam jeszcze ustalenie poziomu doświadczenia, co wbrew pozorom, także nie jest bez znaczenia. Mamy tutaj trzy możliwości: nowicjusz, przeciętniak i weteran. Nowicjusza najlepiej wybrać, gdy nie mamy wprawy w sterowaniu lub też nie potrafimy wyczuć odpowiedniego momentu, w którym należy np.

rzucić oszczepem czy też skoczyć (takie potknięcia powodują gorsze osiągnięcia, a nierzadko spalenie próby, a co za tym idzie - surowy werdykt sędziów). Nowicjusz jest chroniony przed taką surową oceną, lecz jeśli skok czy też rzut powiedzie się, lepszą ocenę otrzyma zawsze weteran. Gdy nasz superman jest już gotowy, pora przystąpić do jego treningu - w końcu ma być najlepszy! W tej opcji możemy startować dowolną ilość razy w każdej z konkurencji. Oczywiście startujemy sami, bez przeciwników i niestety ze względu na to nie możemy porównać swoich umiejętności z przeciwnikami. Taką możliwość daje dopiero rozegranie *pełnej, pojedynczej dyscypliny*, czyli sezonu lub też rozpoczęcie całej serii sezonów. Tutaj już żartów nie ma - przeciwnicy nie oszczędzają nikogo, bez względu na to, czy znajdują się pod kontrolą komputera czy też naszych kolegów. No, chyba że ustawimy im odpowiednie parametry.

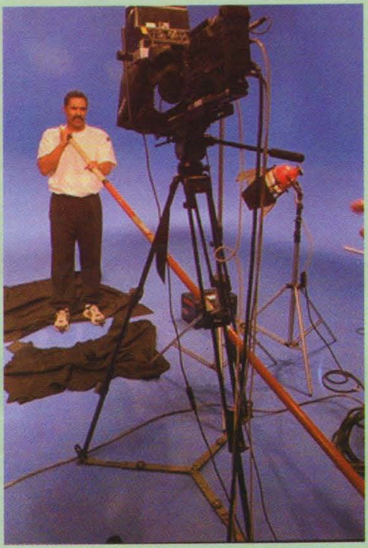
Tak czy owak, emocji nie zabraknie, szczególnie gdy nasze nazwisko pojawi się w tabeli najlepszych wyników. Tylko niech nikt się nie łudzi, że zdobycie mistrzostwa świata przyjdzie mu z łatwością, o nie... - potrzeba wielu sezonów, wielu zwycięstw i wiele silnej woli, aby zdobyć upragniony złoty krążek. Prawie jak w rzeczywistości - "prawie", co nie znaczy "tak samo", bowiem cały wysiłek fizyczny, jakim musimy się w Dekathlonie popisać ogranicza się do klikania myszką.

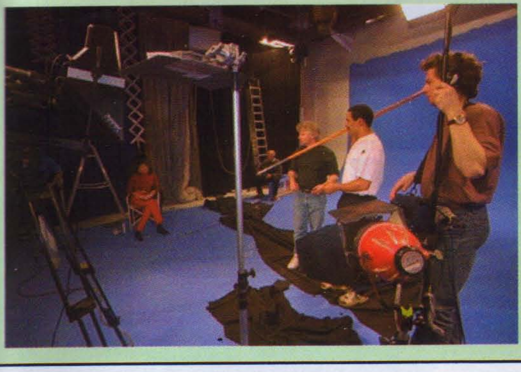




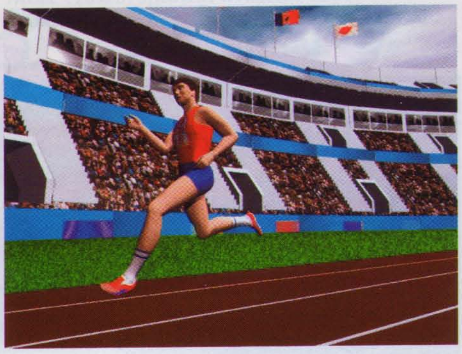


Tak kręcono sekwencje filmowe do gry. Ekipa, sprzęt i główna gwiazda przedstawienia, znajdują się w studiu wyposażonym w tzw. błekitne tło, co później pozwoli na wzbogacenie obrazu digitalizowanymi wstawkami. Ta bardzo popularna metoda, powszechnie stosowana jest przez specjalistów od efektów specjalnych, pracujących dla przemysłu filmowego.



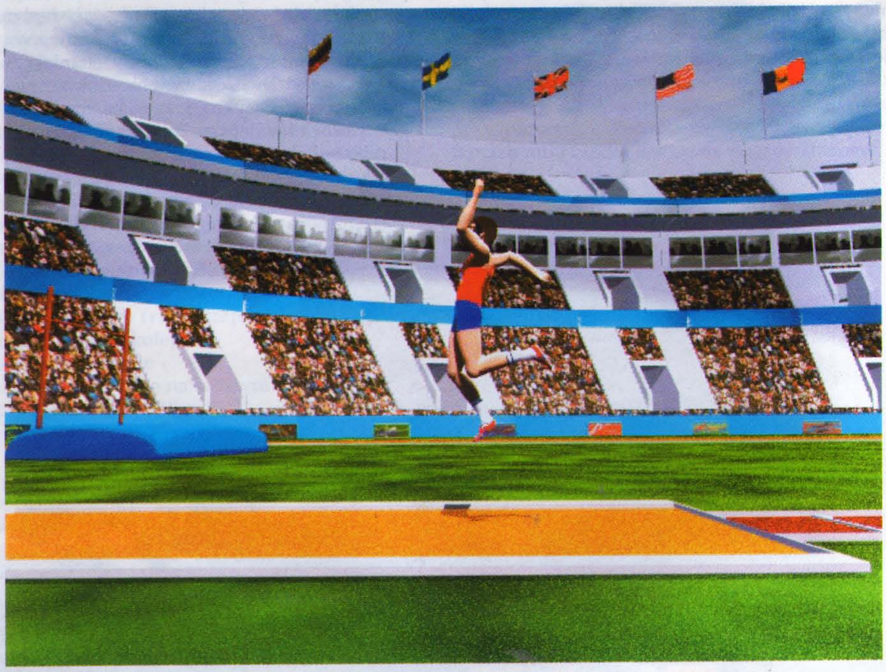


ewentualnie do wciskania klawiszy klawiatury, choć pierwszy sposób jest zdecydowanie wygodniejszy, chociaż, w sumie to kwestia gustu. Wróćmy jeszcze do naszego mistrza. Przed każdą konkurencją będzie nam dane obejrzeć krótki filmik, w którym tegoroczny mistrz świata da nam kilka rad na temat tego, jak odnieść zwycięstwo. Rzecz jasna nie musimy tego słuchać (phe, będzie mnie taki pouczał? MNIE!? Phe!) - w bardzo prosty sposób można "to" wyłączyć w specjalnym menu, podobnie jak muzykę, efekty dźwiękowe itp. Znajdując się w szatni warto zajrzeć do pokoju trenera, gdzie mamy możliwość obejrzenia (innych) krótkich filmików - z kim? Ależ oczywiście! Z naszym bohaterem! Opowie nam (jeśli sobie tego zażyczymy) o swojej drodze do mistrzostwa, przeżyciach z tym związanych, ludziach, którzy mu w tym sukcesie pomogli, wspierali itd. Warto skupić się na tych wywodach, mogą się okazać bardzo przydatne! Nie przypadkiem słuchamy tego w pokoju trenera. Na koniec przyjrzyjmy się całości. Program jest z pewnością udanym i interesującym produktem, choć oczywiście nie jest wolny od wad. Na plus można zaliczyć z pewnością ładną grafikę w rozdzielczości SVGA, dopracowane szczegóły, obrazy widoczne z różnych kamer, ujęć, sugestywny klimat sportowych zmagań, bardzo dobry dźwięk. Niestety wrażenie to chwilami psuje wolna praca pod systemem operacyjnym



Windows, który potrafi bardzo skutecznie zamienić bieg w poklatkową animację w zwolnionym tempie. Przede wszystkim mam tu na myśli intro. Tak swoją drogą, pojęcia nie mam, dlaczego producenci uparli się tworzyć produkty pod "Okna", gdy wokół aż roi się od lepszych rozwiązań. W każdym razie, wracając do tematu, gra z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom programów sportowych, może spełnić ważną funkcję w uświadomieniu, jak ważną rolę ma do spełnienia w naszym życiu uprawianie sportu. A gdyby nawet tak się nie stało, zawsze pozostaje nam znajomość ciekawej dyscypliny, jaką jest dekatlon oraz poznanie sylwetki człowieka, który bez wątpienia jeszcze nie raz stanie na najwyższym podium. Będziemy wtedy mogli powiedzieć: phe! Ja go pokonałem!

PAWEŁ MUSIAŁOWSKI



Decathlon

Interactive Magic

Dystrybutor

MarkSoft
☎ (022) 6639390,
fax (022) 6639298

Minimalna konfiguracja

486 DX/66, 8 Mb RAM, VGA, Win'95, CD-ROM, SB

Cena

109,80 zł

Zapewne miłośnikom gier spod znaku Dooma obił się o uszy, a może nawet o oczy, program pod tytułem Marathon. Ci zaś, którzy po raz pierwszy słyszą tę swojsko brzmiącą nazwę, uprzedzam, że bynajmniej nie chodzi tu o zawody sportowe. No, chyba że strzelanie do obcych można nazwać sportem. Marathon to klasyczna trójwymiarowa strzelanina. Tak było w części pierwszej, dostępnej tylko na komputery Macintosh i tak jest w części drugiej, noszącej tytuł Marathon 2: Durandal, tym razem dostępnej także na PC. Wszystkich chętnych zapraszam do zapoznania się z tym nowym produktem - czas najwyższy, bowiem gra dostępna jest już na rynku. Pora zająć się usunięciem awanturniczej rasy obcych.

Wojenny maraton

Historia zaczyna się w momencie, gdy z planety Sol na oddaloną o 94 lata świetlne planetę Tau Ceti, wysłany zostaje statek kosmiczny z kolonistami. Pojazd zwie się Marathon. ... Jest rok 2794, kolonia istnieje już od siedmiu lat i nadal się rozwija. Wydawać by się mogło, że wszystko jest na dobrej drodze - nawiązano nawet kontakt z miejscową rasą Pfhor, lecz nagle spokój zostaje zburzony nagłym atakiem obcych. Celem ataku staje się Marathon, znajdujący się przez cały czas na orbicie parkingowej planety. Statkiem zarządzają dwie sztuczne inteligencje: Durandal i Tycho, druga z nich została przejęta i przetworzona przez S'pth, rasę komputerowych sług pracujących dla obcych. Ty wraz z innymi kolonistami, zostajesz przerzucony na pojazd w pierwszej godzinie ataku, na miejscu rozpoczyna się walka. W tym momencie do akcji wkracza druga sztuczna inteligencja statku i nawiązuje kontakt z obcą rasą sług. S'pht wyrażają zgodę na współpracę i zgadzają się wystąpić przeciw swoim panom - przekazują kontrolę nad statkiem Durandalowi. Nowi sprzymierzeńcy kradną

statek obcych i lądują na powierzchni Tau Ceti, tutaj ma miejsce początek wojny, której los zależy w dużej mierze od Ciebie. W grze nie natknąłem się na nic, czego bym już wcześniej nie widział. Zacznijmy może od sterowania, tutaj wszystko odbywa się standardowo, a więc mamy możliwość rozglądania się na wszystkie strony,przesuwania w bok, biegania, pływania, no i oczywiście strzelania - podstawa. Denerwuje trochę, przynajmniej mnie, fakt konieczności używania spacji do otwieraniu drzwi, ale to tylko taka uwaga na marginesie. Dalej, przyjrzyjmy się broni, tutaj także prawie standardowo, mamy do dyspozycji pięść, pistolet, strzelbę, karabinek itp. - bez sensacji i specjalnych odkryć. Do gustu przypadł mi za to wygodny ekran informujący o używanej broni oraz posiadanej i dostępnej amunicji do niej. Tutaj mała nowość, pewne rodzaje broni mogą strzelać różnymi rodzajami pocisków: to bardzo wygodne i ... śmiercionośne hłe hłe. Na przykład taki karabinek oprócz standardowych serii może strzelać granatami, posługujemy się wtedy klawiszem ctrl, lub alt - każdy z nich kontroluje inną amunicję. Może się także zdarzyć, że będziemy posiadali więcej niż jedną sztukę danego rodzaju broni (np.dwie strzelby), istnieje wówczas możliwość strzelania z obu jednocześnie! Przyznaję, że to bardzo pomysłowa koncepcja. Przeciwnicy, no cóż, niby są, ale nie robią wielkiego wrażenia. Animacje nie są zbyt przekonujące, trafiony obcy po prostu upada, bez większych kombinacji, latający automatyczni strażnicy zamieniają się w obłok kurzu, a nie eksplodują błyskiem ognia i setkami kawałków. Szkoda, to wszystko nie

przyczynia się do atrakcyjności zabawy. Jednak są momenty, podczas których naprawdę czujemy, że uczestniczymy w wielkiej akcji przeciw obcym, mam tu na myśli chwile, gdy wokół nas pojawiają się inni koloniści. Wokół słychać krzyki, strzały, wrzaski, wydawane komendy. Wre walka, Twoi sprzymierzeńcy strzelają, osłaniają się wzajemnie, giną. Ich życie często zależy od tego, czy zdążysz im pomóc w walce, czasami zaś to Ty otrzymasz pomoc -

Walka poza pojazdem nie jest już taka prosta, nasi przeciwnicy są niezbyt przyjaźnie nastawieni.

to robi wrażenie. Szkoda tylko, że reszta gry nie jest tak dynamiczna, chwilami chce się wyć, gdy po raz enty przechodzimy przez to samo miejsce nie mogąc odnaleźć właściwej drogi. Jednak nie należy się zniechęcać - trzeba mieć oczy szeroko otwarte, a okaże się, że wokół aż roi się od najróżniejszych przejść. Jak nie trudno się domyślić, nie wszystkie są widoczne od razu. Bardzo pomocna w tym względzie może okazać się mapa. Każde przejście zaznaczone jest na czerwono, dlatego będąc przy jakichś zamkniętych drzwiach warto do niej zajrzeć, może się wtedy okazać, że drzwi przed którymi stoimy, to tylko atrapa i szkoda czasu na kolejne podejścia. Terminale - znajdziemy je prawie na każdym kroku, dzielą się na kilka rodzajów. Najważniejsze dla nas, a dokładniej dla naszej skóry, są ich dwa typy. Najbardziej super jest ten służący do uzupełniania energii (trzeba dobrze szukać, ale to się opłaca - energia naszego pancerza szybko wraca do normy; ponadto na niektórych poziomach możemy znaleźć terminale energii, za pomocą których możemy uzupełniać zasoby kilku warstw pancerza - pod paskiem czerwonym kryje się zółty itd., co znacznie przedłuża naszą żywotność). No, ale zanim dojdziemy do takiej wprawy, że nie straszny nam będzie zmasowany atak obcych huliganów, nie raz wylądujemy w Krainie Wiecznych Łowów. Ale i na to jest sposób: wystarczy skorzystać z terminala służącego do zapisu danych, gdzie będziemy mogli zgrać stan gry. Nie powinno być z tym kłopotów - ten rodzaj terminali jest najłatwiej dostępny, podobnie jak terminale informacyjne, gdzie dowiadujemy się kilku szczegółów o wrogu. Warto zainteresować się wszystkimi włącznikami, jakie napotkamy na drodze. Niektóre z nich otwierają przejścia, inne zapalają światła (bardzo miły efekt ... i przydatny), uruchamiają windy, itp. Wiele z nich znajdziemy pod wodą, w której aby się zanurzyć, należy wyłączyć Caps Lock - klawisz przyspieszający również nasze poruszanie się. Bardzo miłą rzeczą jest opcja nagrywania, tzn. jeśli sobie tego zażyczymy, nasza gra może zostać zachowana w pliku, a w każdej chwili istnieje możliwość odtworzenia całego jej przebiegu. Żeby nie było potem wątpliwości, kto tu jest bohaterem. W Marathon 2 gra się naprawdę miło, chociaż ja osobiście wolę na przykład Quake'a, z racji panującego tam, o wiele bardziej sugestywnego nastroju. Pod względem graficznym Marathon jest bardziej podobny do Dooma, ponieważ postacie nie są (niestety) w pełni trójwymiarowe. Otoczenie jest za to z pewnością bardziej dopracowane i stanowi mocny element w propozycji Bungie. Może czasem sprawia wrażenie zbyt "cukierkowego", no ale całość zaprojektowana jest dość starannie. W każdym razie, jeśli chodzi o moje wrażenia, to tzw. grywalność w Doomie jest lepsza, chociaż oczywiście jest to kwestia gustu. Silną stroną programu jest warstwa audio - muzyka potrafi chwilami poruszyć, do tego jeszcze ładne efekty dźwiękowe: ktoś zrobił kawał dobrej roboty. Nam więc nie pozostaje nic innego jak pójść za tym przykładem. Przed nami zadanie do wykonania.

MR.JEDI

Marathon 2: Durandal

Bungie Software

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
Bungie Software
☎ (001) 800295-0060
fax (001) 312563-0545

Minimalna konfiguracja

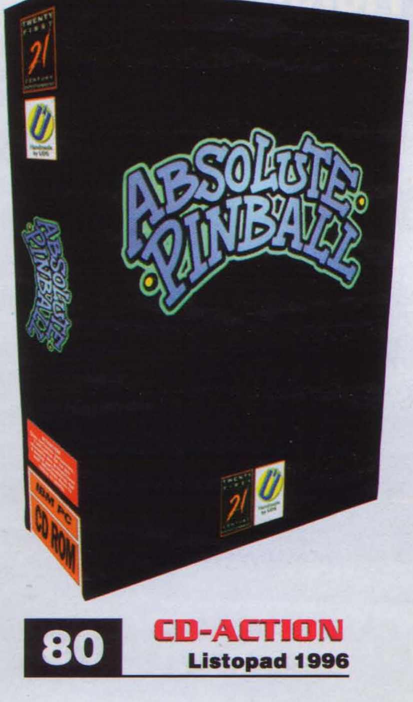
486 DX2/66, 8 Mb RAM, SVGA, Win'95, CD-ROM

Cena

☎

Ping Ping Pin(g)ball

Zastanówmy się, jakimi cechami winien charakteryzować się porządny komputerowy pinball? Po pierwsze: przyzwoicie zaprojektowane stoły, w liczbie nie mniejszej niż cztery, wykonane przez znającego się na rzeczy grafika. Po drugie: czadowa muzyka i, skromnie licząc, 10 000 efektów dźwiękowych. Po trzecie: kulka - tzn. musi się ona zachowywać dokładnie tak, jakby rzeczywiście była z metalu - winna m.in. mieć odpowiednią sprężystość odbicia od twardych przeszkód. Po czwarte - oprócz samego odbijania bil powinno w pinballu być coś jeszcze - jakieś niespodzianki dla gracza, bonusy, itp. Po piąte: wszystko to, co wymieniłem w poprzednich punktach winno razem tworzyć całość, a nie być chaotycznym zlepkiem poszczególnych elementów. Po szóste - musi tu być coś, co trudno określić ale łatwo wyczuć: grywalność.



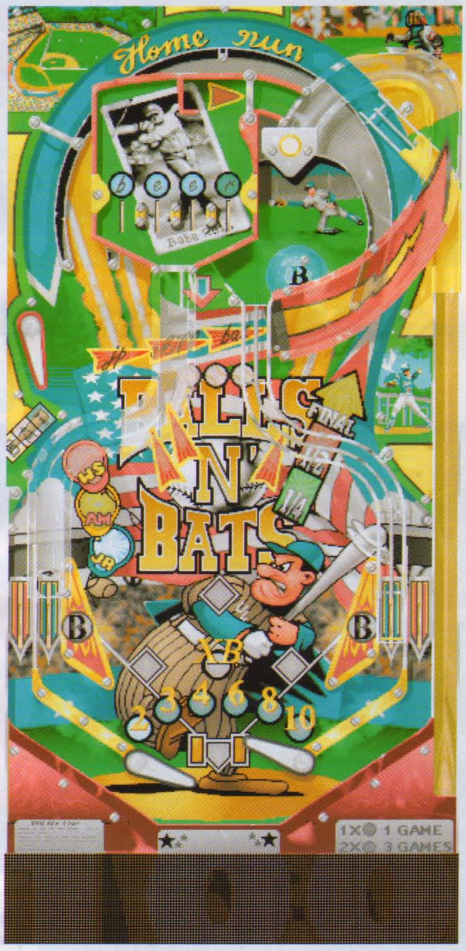
Patrząc z tej perspektywy możemy sobie powiedzieć, że ABSOLUTE PINBALL jest dobrą grą, ponieważ spełnia wszystkie podane tu warunki (wprawdzie niekiedy lepiej, niekiedy gorzej, ale spełnia). Zacznijmy od stołów: mamy do dyspozycji minimalną przyzwoitą ilość - czyli cztery: Desert Run (czyli uczestniczymy - choć nie dosłownie - w wyścigu Paryż-Dakar), The Dream Factory (witamy w Hollywood!), Aquatic Adventure (czyli pinball sięgający dna... morskiego) oraz Balls & Bats (krótki kurs baseballa dla początkujących). Graficznie wykonane są starannie, acz bez specjalnego polotu; powiedziałbym nawet, że są nieco infantylne (cokolwiek by to miało znaczyć). Wszelako dodajmy, że grafiki w sumie nie ma sensu się czepiać, bo jednak jest to mimo wszystko kawał dobrej roboty. Muzyka... wiadomo, że każdy stół ma swój osobny temat muzyczny oraz mnóstwo tzw. dżingli (czyli rozmaitych dodatkowych efektów). Tu znów pomarudzę z lekka na same muzyczki - nie wiem czemu, ale miałem wrażenie, że muzyk (muzycy?) robili je z myślą o pinballujących dzieciach (tzn. znów wraca zarzut infantylności). Są OK, ale jakieś takie, nie wiem jak to określić... dziecinne? Tak mi jakoś zalatują wesołym miasteczkiem i melodiami towarzyszącymi jeździe na karuzeli dla

maluchów . W sumie to nie zarzut - ale sam wolałbym jakiś ostry kawał rocka a'la Nirvana lub mięsisty heavy-metal - moje palce mają wtedy zdecydowanie więcej energii do seryjnego stukania w Shifty. Jeśli idzie o zachowanie się kulki, to ma u mnie piątkę z zachowania: tzn. nie zgłaszam żadnych uwag

> ***"Absolute Pinball nie jest absolutnym szaleństwem; nie jest nawet kandydatem na "hit miesiąca" - ale niewątpliwie jest to gra na poziomie i nie rozczaruje żadnego miłośnika wirujących metalowych kulek."***

krytycznych co do jej reakcji (czego nie mógłbym powiedzieć o kulce w bodaj The Web, która - jak na mój gust - była zrobiona z gipsu lub plasteliny). Dodatkowych atrakcji w Absolute Pinball nie brak - począwszy od rozmaitych multiballi, multibonusów, bonus-leveli, kicbacków, przerw na piwo (!) aż po efektowne animacje na wyświetlaczu - np. w Dream Factory jesteśmy świadkami kręcenia najnowszego superhitu Helmuta Whiteneggera pt. "First Action Bimbo", gdzie możemy zabawić się w kaskadera; filmów jest zresztą nieco więcej - bo 6 - np. Haimlet, Star Freak, The Sheriff itp, a w każdym z nich przewidziano aktywny udział gracza. Każdy ze stołów posiada zresztą kilka własnych i oryginalnych niespodzianek i trybów gry, związanych z tematem stołu (np. w Dream Factory jest specjalna opcja "tryb gwiazd (filmowych")). Dokładne wyjaśnienie wszelkich subtelności znajdziecie w instrukcji obsługi. Ja zwrócę tylko uwagę na zabawaną (ale nieco topornie wykonaną) opcję wybierania stołów na początku rozrywki. Czemu? Obejrzyjcie sobie DOKŁADNIE co dzieje się z robotem - przewodnikiem po wybraniu dowolnego stołu (tips: patrzcie mu na ręce!).

Grając w Absolute Pinball raczej nie powinniśmy się nudzić. Grywalność i ogólne wrażenia nie odbiegają od standardu, do jakiego przyzwyczaili nas producenci konkurencyjnych pinballi. Zresztą sami wiecie jak to się je - brzęk odbijanych kul, migoczące światełka, terkot liczników, kosmiczne dźwięki, szeregi rosnących lawinowo cyferek w oknach



liczników, serce w gardle, oczy w słup, palce atakujące klawiaturę z energią szponów tygrysa - oj ma to swoją moc, działającą na gracza! Gra powinna się więc spodobać nie tylko fanatykom tego rodzaju rozgrywek. Stoły możemy oglądać w kilku różnych rozdzielczościach: od Vga-low (320 x 240, moim zdaniem w tym trybie gra się najprzyjemniej), po Vesa-norm (640 x 480). Dla miłośników niestandardowych rozwiązań przygotowano tryb Vesa-flip (480 x 640) - tzn. widzimy nasz stół obrócony o 90 stopni! Po co to komu - nie wiem, być może jest to atrakcja na zasadzie "tego jeszcze nie było"? Albo może köryś z jej autorów urodził się z tak dziwnie przekrzywioną głową? Nie będę Was rozśmieszał opisując obsługę tej gry (miałoby to tyle sensu jak wykład o tym, że człowiek ma jedną głowę, a w niej umieszczone są oczy), więc zamiast tego odrobina klawiszologii: wybór stołu F1-F4. Wybór ilości graczy F1-F8, wybór trybu graficznego: klawisze 1-4, zaś za pomocą +/- zmieniamy jaskrawość ekranu.

Podsumowując w jednym zdaniu: gra trzyma przyzwoity standard, ale raczej nie zaskoczy Was niczym nowym; jest to przykład dobrej rzemieślniczej realizacji ogranego tematu, bez większego twórczego wkładu; gra bez fajerwerków ale i bez widocznych wad.

PETER PAN

Absolute Pinball

21st Century Entertainment

Dystrybutor

Brak dystrybutora w Polsce
21st Century Entertainment
☎ (0044) 1235851852,

Minimalna konfiguracja

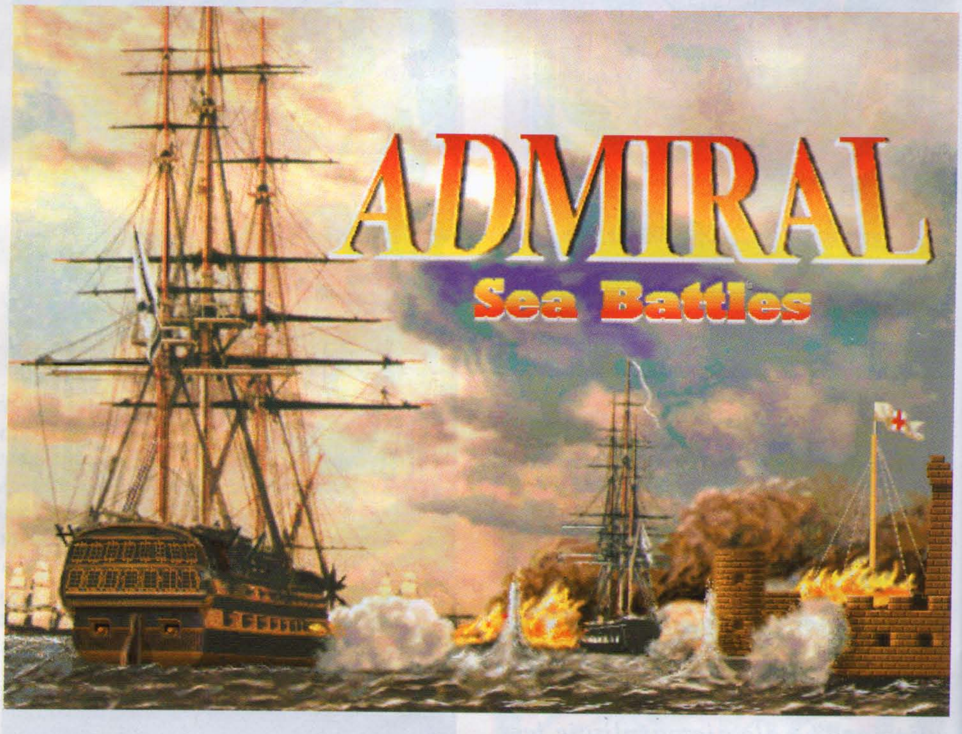
486 DX/66, 4 Mb RAM, VGA,

Cena

34,99 £

Majtki na maszt

Epoka wielkich żaglowców od zawsze fascynowała twórców literatury. Po czasie udzieliło się to twórcom filmów oraz programistom gier komputerowych. Wszyscy pamiętamy takie filmy jak Sztorm czy rewelacyjną grę pt: Pirates. Chyba każdy miał okazję spędzić kiedyś z Piratami dłuuugie godziny. Gra była świetna (genialny pomysł), choć nie pozbawiona wad: niezależnie od wielkości floty bitwy morskie trzeba było rozgrywać tylko jeden na jednego. Być może było to sprawiedliwsze, ale przecież nikt nie zwraca uwagi na sprawiedliwość, gdy chodzi przede wszystkim o prowadzenie wielkich batalii, podbijanie miast i fortów oraz łupienie bezbronnych szczurów lądowych. Tymczasem producenci software'owi proponowali nam dzieła, w których można było co najwyżej popływać i pohandlować sobie (patrz High Seas Trader). Na szczęście na ratunek wygłodniałym komputerowym piratom (bez skojarzeń - chodzi o MORSKICH piratów) pospieszyła firma Megamedia ze swoją propozycją "świeżego mięcha" bez żadnych udziwnień, czyli strategią morską Admiral - Sea Battles.



Aż przyjemnie popatrzeć, kiedy wrogi statek idzie na dno, a z fortu zostają smętne ruiny. Jeszcze jedna salwa i zwycięstwo będzie nasze. Chłopaki- dzisiaj wieczorem kapitan stawia wszystkim ile tylko zdołają wypić . A jutro wszystko od początku...

Admirał to typowa strategia rozgrywająca się na podzielonej na kwadraty planszy. Ruch odbywa się z podziałem na tury, dzięki czemu istnieje możliwość precyzyjnego zaplanowania akcji. W każdej z bitw gracz ma do swojej dyspozycji 11 rodzajów żaglowców, z czego dziesięć to okręty bojowe, natomiast transportowiec jest statkiem o znaczeniu strategicznym i służy tylko sprawianiu nam kłopotów z jego ochroną. Wszystko to przyprawione jest faktem możliwości budowy fortów (dwa typy) i portów, w których budujemy okręty oraz reperujemy uszkodzenia. Forty, zwłaszcza te większe, mają potężną siłę i zasięg ognia, dzięki czemu stanowią rewelacyjną obronę naszych wybrzeży. Niestety posiada je również przeciwnik: często zatem trzeba się pogodzić ze stratą kilku mniejszych jednostek, zanim całej flocie uda się pokonać strzeżoną przez wroga cieśninę.

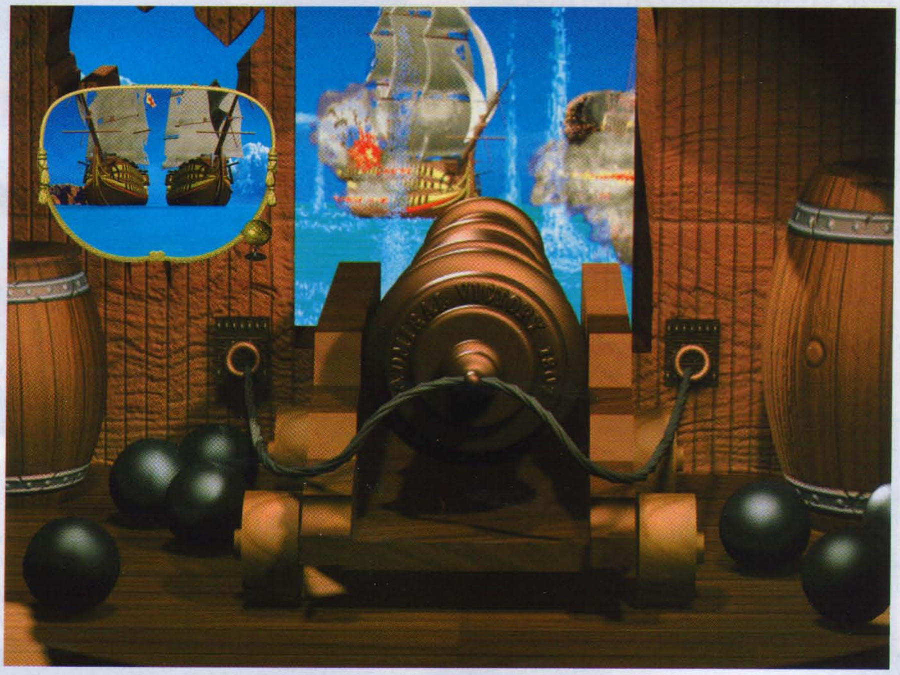
Obsługa gry odbywa się w bardzo prosty, chociaż odrobinę niekonwencjonalny sposób. Na ekranie rozmieszczone są paski z odpowiednio pogrupowanymi opcjami. Można je umieścić w dowolnym miejscu, więc nie przeszkadzają podczas gry, a poza tym każdy może dostosować je do swoich przyzwyczajeń. W zasadzie podczas gry przydają się jedynie trzy opcje: briefing dla zapominalskich, prognoza pogody dla skrupulatnych i save dla tych, którzy mają mało czasu. Reszta komend w zasadzie wykonuje się sama i wystarczy kliknięcie myszą: na statku aby się poruszyć, na forcie aby go ostrzelać i na własnym porcie, żeby dobrać się do panelu budowy i naprawy statków. Obsługa poruszania się statków jest również intuicyjna. Po kliknięciu na wybrany okręt zobaczymy w obrębie kilku (do kilkunastu) kwadratów gwiazdki oznaczające pola, na które możemy sie ruszyć. Tutaj wkradł się drobny błąd:

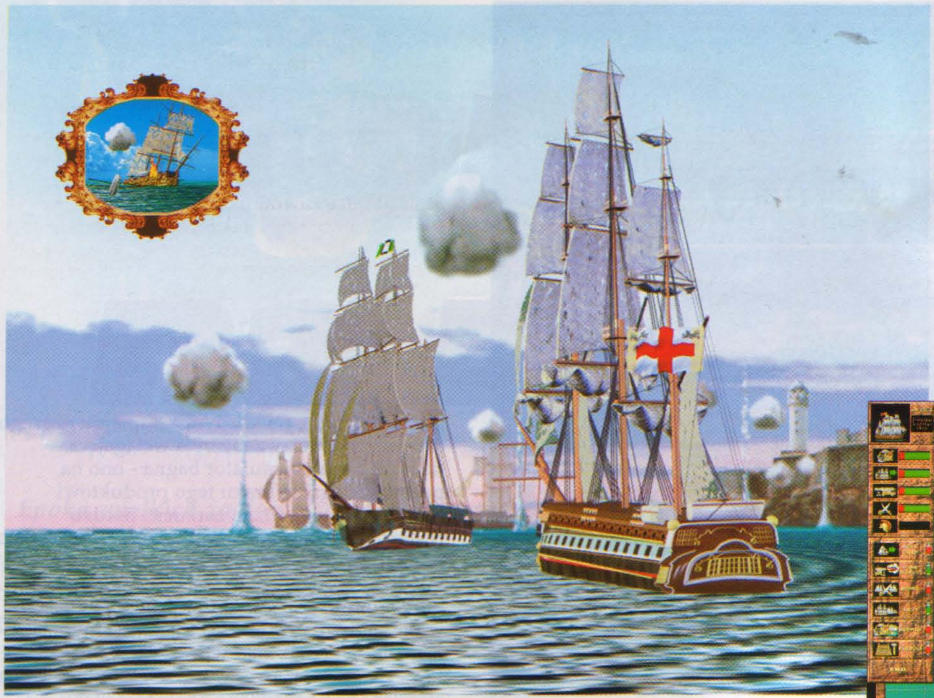
Szykujemy się do abordażu. Tym razem balia wroga jest dużo mniejsza, więc zabijemy go śmiechem, ale przeważnie szanse są bardziej wyrównane. Próba abordażu może skończyć się opanowaniem statku przez przeciwnika.

w ciągu tury możemy tylko raz ruszyć się danym statkiem więc trzeba dokładnie zdecydować się co do kierunku (nie można podpłynąć do jednego statku, strzelić i odpłynąć). Kapitanowie naszych statków są dość inteligentni i nie pozwolą przepłynąć nad mielizną okrętowi o dużej wyporności. Nie dotyczy to jednak raf więc i tak trzeba pilnować naszej armady przed nierozważnym krokiem. Po podpłynięciu do atakowanego przez nas celu wystarczy kliknąć na nim w celu wykonania strzału, więc z panelu czynności używamy w zasadzie tylko ikony budowania, choć samo budowanie jest równie proste: wystarczy mlasnąć myszą na polu, na którym chcemy budować, a budynek bez żadnej dalszej ingerencji (poza wydrenowaniem naszego portfela) powstanie w ciągu jednej tury.

Czasu akcji gry nie da się ściśle określić. W Admirale bowiem (prawdopodobnie celem uatrakcyjnienia zabawy) dostępne są statki z kilku okresów walki o dominację nad Morzem Karaibskim. Obok potężnych, majestatycznych galeonów pojawią się więc parowo-żaglowe klipery i fregaty, a także starsze o kilkaset lat galery wiosłowe. Nie uniknięto tu pewnych uproszczeń: siła bojowa statku zależy w największej mierze od jego wyporności, a nie od tak istotnych w rzeczywistości parametrów jak zwrotność czy prędkość, dalej oddanie strzału nie wymaga przepisowego ustawienia się burtą, przez co walka staje się mało realna, a ilość salw jest ograniczona do jednej na turę dla każdego statku - w rzeczywistości okręt powinien wykonać pełny zwrot i oddać salwę z drugiej burty, dając obsłudze dział możliwość załadowania. Trudno jednak mieć pretensje do autorów - urealnienie Admirała uczyniłoby ją kolejną grą taktyczną niedostępną dla nikogo spoza wąskiego grona ekspertów uwielbiających wielogodzinne ślęczenie nad wykresami i stertami tabel przed wykonaniem każdego ruchu. Nie pasuje to również do przyjętej koncepcji podziału na tury, a poza tym gra nie musi być w stu procentach realna (wówczas musielibyśmy chyba zanurzać głowę w wannę po każdym zatopieniu naszego okrętu), wystarczy żeby była wciągająca (a może by tak symulator bagna - ono na pewno wciąga), a braku tego produktowi Megamedia nie można zarzucić. Bardzo realistycznie potraktowano natomiast warunki pogodowe: siła wiatru znacząco wpływa na możliwości ruchowe naszej floty, natomiast burza (odpukać) potrafi znieść wszystkie statki w dowolnym, przeważnie niekorzystnym, kierunku, na przykład wprost na pobliską rafę. Poza tym podczas burzy nasze okręty nie mogą strzelać i są pozbawione zdolności ruchu. Ograniczenia manewru występują też w przypadku abordażu - tutaj nasz okręt musi stanąć na tym samym polu, co statek przeciwnika, jeśli zatem wróg ma dwa statki na jednym polu, jeden z nich musi zostać zatopiony.

Na szczęście prowadzenie ognia rozwiązano (nie licząc tego głupiego ograniczenia do jednego strzału w turze) dużo sensowniej i z dbałością o realizm. Siła ognia zależy więc od klasy statku (battleship rulez!) i procentu jego uszkodzeń. Większe statki uzbrojone w potężniejsze działa mają też większy zasięg skutecznego rażenia. Końcowy wynik salwy zależy także od dystansu, jaki dzieli statek ostrzeliwujący od ostrzeliwanego - im większa odległość między nimi, tym mniejszy procent strat, jakie zada salwa. Uwzględniono też szansę pudła - im dalej, tym większe





Po całodziennej pracy powrót do domu (knajpy). Niestety rano trzeba stawić się z powrotem na pokładzie.

prawdopodobieństwo, że zobaczymy słup wody obok kadłuba wrogiego statku (czasem oznacza to pudło częściowe - tzn. statek poniósł jakieś straty ale raczej niewielkie). Stopień

"Kapitan zaciągnął się cuchnącym cygarem i pociągnął z flaszki. - No chłopcy, rzucił do załogi, za zdrowie naszej floty! - Do dna! - Tak jest, krzyknął bosman w odpowiedzi i ... wyrąbał dziurę w kadłubie."

uszkodzeń dokonale widać po samym okręcie - poszarpane żagle i pokancerowane burty są bardzo wymownym dowodem... A przy okazji, korzystaj z prognozy pogody, wiatr rónież potrafi wpłynąć na efekt strzału, więc lepiej nie planuj ataku na zgrupowanie fortów kiedy warunki atmosferyczne nie są za ciekawie.

Każdy admirał chce po prostu walczyć. Nie ma tu miejsca na dyskusje z gubernatorami (i słusznie: prawdziwy kapitan słucha rozkazów, a nie dyskutuje o nich), można natomiast do woli wyżyć się na kapitanach naszych wrogów i ich baliach. Gra składa się z trzech kampanii, podczas których trzeba zdominować morze i jego brzegi (dominację nad dnem pozostawmy raczej naszym przeciwnikom). Kampanie składają się z misji, od których wykonania zależy zawartość naszej kasy oraz, co za tym idzie, możliwość budowy nowych okrętów i fortyfikacji (niestety, za wszystko trzeba płacić, chyba że uda się nam zdobyć statki przeciwnika). Przed każdą misją możemy zapoznać się z krótkim filmem, w którym naczelny dowódca floty informuje nas o celach misji i siłach przeciwnika ("English only", więc niektórym trudno będzie go zrozumieć; ale spokojnie - dotyczy to demo, w wersji, którą znajdziecie na półkach w polskich sklepach będzie "tylko po polsku").

O grafice Admirała w zasadzie nie ma po co pisać: w czasach, gdy 99% procent gier oferuje rewelacyjne obrazy SVGA, filmy w wysokiej rozdzielczości i tym podobne efekty, można o niej wspominać chyba tylko wtedy, gdy jest na żenująco niskim poziomie. Admirała to nie dotyczy: jest pięknie wykonany, po morzu pływają delfiny i wieloryby, po jeziorach węże morskie (?), a z nadbrzeżnych wulkanów wydobywa się dym (w wysokiej rozdzielczości "of course"). Co do muzyki, to choć nie jest ona rewelacyjna (jak na przykład w Pirates Gold), jednak w zupełności wystarczy i nie irytuje już po kilku minutach grania, jak to ma miejsce w wielu strategiach. Ogólnie dzieło Megamedia wykonane jest bardzo estetycznie: nic dziwnego, że krążek wypełniony jest po brzegi.

Admiral - Sea Battles jest rewelacyjną grą strategiczną dla każdego i zasługuje na najwyższe oceny. Choć miłośnicy ekstremalnego realizmu mogą być zmartwieni zastosowanymi uproszczeniami, wielu, tak jak mnie, bez wątpienia przypadnie ona do gustu.

LORD YABOL

CD-ACTION

Admiral Sea Battles

Megamedia Corporation

Dystrybutor

Master

☎ (022) 6438121

Minimalna konfiguracja

486 DX2/66, 8 Mb RAM, VGA, Win'95, CD-ROM

Cena

☎

Wesołe spotkanie na morzu. Jak przyjemnie popatrzyć kiedy wrogie statki radośnie pudłują.

Szóste starcie

Idea megapaków znana jest chyba każdemu miłośnikowi gier komputerowych. Zwłaszcza w naszym kraju gdzie gry są tak drogie w stosunku do zarobków, że żadko który gracz mający do dyspozycji jedynie kieszonkowe może pozwolić sobie na więcej niż jedną grę miesięcznie. Dzięki megapakom możemy natomiast mieć dziesięć gier w cenie jednej, i nie są to bynajmniej jakieś dema czy wersje shareware tylko w pełni sprawne pełne wersje gier wraz z polską dokumentacją do każdej z nich (oczywiście każda gra jest wydana na osobnej orginalnej płycie CD).

Obecnie pojawił się juz szósty z cyklu megapaków, jak zwykle zawierający dziesięć gier najwyższej jakości. Co najciekawsze są to praktycznie same nowe produkcje (tylko dwie z nich mają datę produkcji 94 rok, a zdecydowana większość ukazała się w polsce na przełomie 95 i 96 roku). A oto lista gier, jakie znajdziecie na megapaku nr.6: Al Unser Jr. Arcade Racing: wyścigi samochodowe z piętnastoma dostępnymi trasami. Dobra zabawa dla wszystkich maniaków kierownicy i nie tylko. Chociaż osobiście nie przepadam za grami samochodowymi, Arcade Racing uzyskał u mnie wysoką ocenę za efektowne wykonanie. PPinball 3D VCR- najnowsza z prezentowanych gier. Efektowny trójwymiarowy flipper z czterema stołami. Posiada możliwość przełączania między widokiem 2 D i 3 D. Gra która do tej pory sama kosztuje niewiele mniej niż cały megapak. Świetna, ale dosyć trudna. Death Gate: Gra przygodowa w klimacie mrocznej fantasy w której świat podzielony został przez zniszczenie magicznego artefaktu i pogrążył się w chaosie. W świecie podzielonym bramą śmierci można napotkać elfy, krasnoludy i smoki. Specjalna rekomendacja Lorda Yabola, czyli horror fantasy, który każdy powinien zobaczyć. Legend of Kyrandia Book III Malcolm's Revenge: Kolejna przygodówka, tym razem ze znanego cyklu Kyrandia. Fabuła gry jest dość niekonwencjonalna, bowiem nasz bohater nie jest esencją dobra (jak to przeważnie w grach bywa), ale zbrodniarzem. Błazen Malcolm, którego poczynaniami kierujemy podczas gry został zamieniony w kamień za morderstwo króla i królowej Kyrandii. Teraz uwolnił się i jego jedynym celem jest zemsta. Jedna z przyjemniejszych przygodówek w jakie grałem. Manic Carts: kolejna gra wyścigowa, tym razem symulująca wyścigi Gokartów. Grafika gry powstawała na komputerach silicon graphic i w całości wykonana jest w trybie SVGA, muzyka została nagrana w systemie Dolby Surround. Do tego dodajmy jeszcze możliwość gry w sieci, a otrzymamy spełniający wszystkie obecne wymagania graczy, efektowny wyścig. Manic Carts oferuje nam 16 tras w pięciu krajach oraz standardowy wybór między pojedynczymi wyścigami a mistrzostwami. Steel Panthers: takiej strategii dawno nie było. Mimo grafiki, odrobinę słabszej niż w Alied General czy Battleground: Ardennes Stalowe Pantery są

najciekawszą strategią z epoki drugiej wojny św. od bardzo długiego czasu, a to ze względu na perfekcyjną dokładność. Na działanie wojsk ściśle wpływają tutaj warunki pogodowe i widoczność. Jednym słowem doskonała propozycja dla każdego stratega, którego irytowały uproszczenia np: Panzer Generala. Alied General: szósty megapak obrodził w świetne strategie. Sequel legendarnego Panzera, tym razem od strony aliantów, spełnił moje marzenia dotyczące dowodzenia armią pod światłym przywództwem (niestety obecnego tylko duchem) towarzysza Ulianowa. Komu to jednak nie odpowiada, może dowodzić armią amerykańską bądź angielską. Gierka jest dość prosta co czyni z niej program dla każdego. Druid-Daemons of the Mind: role plaing, na który czekałem od długiego czasu. Gra wizualnie przypominająca Ultimę 8, z równie obszernym światem i skomplikowanym scenariuszem, jednak nastrój Druida jest bardziej mroczny. Piękna gra, której nie wiadomo dla czego nie poświęcono większej uwagi w pismach komputerowych. Osobiście kupię megapaka przede wszystkim ze względu na Druida. Action Soccer: tym razem coś dla miłośników piłki nożnej. Nie jest to kolejny manager, ale symulacja prawdziwej gry na boisku, podana w bardzo eleganckiej oprawie. Oczywiście posiada bazę zawodników wszystkich większych drużyn, a także: symulację warunków pogodowych i przełączenie między widokiem 3 D i 2 D. Sam niewiele wiem o piłce nożnej, ale z tego co widziałem na pewno spodoba się miłośnikom tego sportu. Riddle of Master Lu: przygodówka, której akcja toczy się w latach trzydziestych naszego stulecia. Zrealizowana z rozmachem, w modnej obecnie konwencji filmowej w niczym nie ustępuje najnowszym produkcjom takim jak Ripper czy 11th Hour. Dwoje ludzi usiłuje odzyskać posiadającą wielką moc pieczęć, która należała do pierwszego cesarza Chin. W ręku niewłaściwych ludzi może ona zagrozić całemu światu. Filmowy klimat daje niesamowite efekty, które potęgowane są przez dynamiczną muzykę.

Każda z tych gier jest obecnie dostępna osobno, proponuję więc wykonać kilka wyliczeń i pokazać je wszystkim przeciwnikom idei zestawów typu megapak. Opad szczeny gwarantowany. A tak na poważnie za powstanie megapaków powinniśmy być dozgonnie wdzięczni producentom i dystrybutorom, bowiem dotychczas nie obniżali oni cen gier mimo, iż dawno można było kupić nowsze i efektowniejsze. A teraz proszę: kilka miesięcy po premierze i już mamy gierkę za 1/10 ceny (Opłacała mi się zwłoka w zakupie Alied General i Druida). Dodatkowo sytuację polepsza fakt, że nie są to gry tzw. drugiego sortu i wciąż jeszcze dobrze się sprzedają. Jednym słowem: Drżyjcie rodzice, bowiem święta zbliżają się wielkimi krokami, i trzeba będzie zorganizować jakiś prezencik swoim wpatrzonym przez całą dobę w komputer pociechom. A megapak wybitnie się do tego nadaje.

LORD YABOL

Megapak 6
Megamedia Corporation

Dystrybutor
Master
☎ (022) 6438121

Minimalna konfiguracja
486 DX 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM

Cena
159,00 zł

Clash

CLASH
Leryx LongSoft
☎ (071) 214802, fax (071)212996

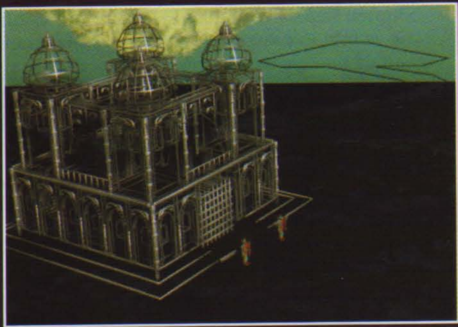
Kolejnym produktem ze stajni dynamicznej wrocławskiej firmy Leryx LongSoft jest CLASH.

To rozbudowana gra strategiczno-ekonomiczna, dziejąca się w realiach świata fantasy (smoki, magia, itp), rozgrywana w systemie tur. Celem gracza jest podbój militarno-gospodarczy nowego kontynentu. W realizacji zadania przeszkadza mu to, że chętnych do władania nowymi ziemiami jest wielu oraz to, że żyją tam ich pierwotni właściciele, którzy nie mają zamiaru tolerować panoszenia się uzurpatorów. W grze może uczestniczyć jednocześnie do 6 graczy, przy czym w rolę dowolnego gracza(y) może wcielić się komputer (istnieje wtedy opcja definiowania "osobowości" gracza - tzn. można ustalić poziom jego inteligencji, agresywności, wybrać rodzaj taktyki, jaką będzie się posługiwał itp.). Dodatkowo istnieje kilka poziomów trudności. Przewidziano także możliwość grania w sieci. Gracz wciela się w postać króla jednego z państw. Ma on wpływ na ekonomię, politykę i działania militarne swego państwa, tak na poziomie strategicznym, jak i taktycznym (łącznie z dowodzeniem oddziałami podczas bitwy, oblężeniami zamków itp.). Należy tu podkreślić, że w grze Leryxu występuje sporo nowatorskich elementów - np. położono duży nacisk na polityczną stronę gry: dyplomacja będzie jednym z kluczowych i rozbudowanych elementów rozgrywki. Dzięki niej będzie można zmieniać nastawienie innych graczy do naszej postaci, zawiązywać sojusze obronne, tworzyć koalicje skierowane przeciwko innemu graczowi itd. Przewidziano nawet takie subtelności jak działalność szpiegów czy możliwość uwięzienia (lub brania do niewoli). Możemy (a nawet musimy - nasz król nie jest nieśmiertelny) stworzyć własną dynastię (poprzez ślub, narodziny potomków i ich śluby z dziećmi innych władców). Postacie w grze żyją własnym życiem - rosną, starzeją się, umierają, ich umiejętności rosną i maleją (w zależności od podejmowanych przez gracza decyzji). Uwzględniono nawet problemy rodzinne władców - zaniedbywana przez męża królowa zaczyna knuć spisek przeciwko mężowi, co może zakończyć się przewrotem pałacowym i śmiercią króla, to z kolei (o ile nie ma on następcy) oznacza koniec gry. Istnieje możliwość takiego skonfigurowania gry, by występowały w niej tylko określone oddziały - np. można zlikwidować wszelkie jednostki typu "nieziemskiego" (demony, magów, smoki i in.) lub też ograniczyć ich możliwości (np. odebrać możliwość latania). Istotna jest też kwestia wyboru religii - możesz być albo poganinem albo chrześcijaninem, co ma duże znaczenie w niektórych fragmentach gry. Oba wyznania są do siebie nastawione wrogo, stąd jeśli zostaniesz jako jedyny poganin na planszy otoczony przez chrześcijańskich władców, to możesz albo szybko zakończyć karierę albo... ochrzcić się (przewidziano i taką możliwość). Z kolei bycie poganinem ma swoje zalety - np. możliwość efektywniejszego wykorzystania magii i tworzenia niedostępnych (lub trudniej dostępnych) chrześcijanom oddziałów wojsk.

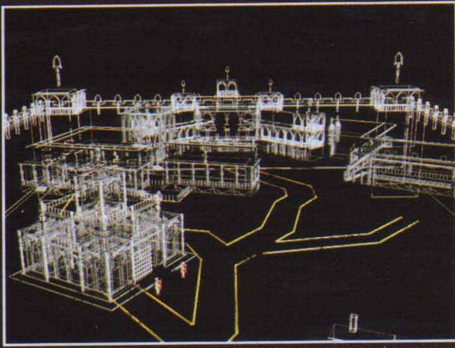
Oprócz działalności ludzi spory udział w grze ma sama przyroda - kontynent, na którym dzieje się akcja żyje: wylewy rzek mogą niszczyć oddziały i budowle, trzęsienie ziemi powoduje zmiany w ukształtowaniu terenu (powstawanie nowych gór, zmiana koryta rzek itp.), lasy rosną i obumierają itp.

Gracz oprócz działań militarno - politycznych będzie zmuszony do rozbudowy infrastruktury królestwa - budowy dróg, zamków, twierdz, strażnic, mostów, szkół, warsztatów, kuźni, koszar, itp. Naturalnie już istniejące budowle będzie można (i trzeba) w miarę upływu czasu odpowiednio rozbudowywać i ulepszać, zaś wraz z osiąganiem wyższych poziomów technologii otrzymywać się będzie dodatkowe możliwości działania. Naturalnie by móc tworzyć nowe struktury, potrzeba mieć na to środki (pieniądze), te zaś uzależnione są od wielkości populacji chłopów żyjących w danym królestwie. Gracz musi więc zapewnić im warunki rozwoju, dbać o ich zdrowie i dobre samopoczucie. Od niego też zależy wysokość obciążeń podatkowych chłopstwa. Tu nie należy przesadzać - bunty chłopów mogą spowodować masę komplikacji. Ponadto jeśli nie będziesz dbał o chłopów, to zakończy się to wybuchem lokalnej (a przy dużym pechu -

Roboczy szkic budowli.



Pierwsze projekty.



Tu już coś zaczyna być widać.

Gotowe wnętrze jednego z zamków.

ogólnej) zarazy, która zdziesiątkuje populację kontynentu (tego typu "atrakcji" jest dużo więcej). A propos - istnieje możliwość "podrzucenia" przeciwnikowi zarażonych chłopów!

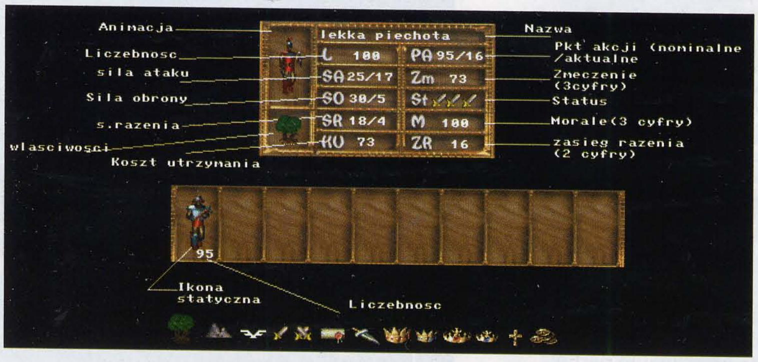
Sterowanie oparte jest na systemie ikon i rozwijanych okien. W czasie gry oprócz efektów dźwiękowych towarzyszyć będą odtwarzane z CD melodie, utrzymane w klimacie gry i ilustrujące aktualne zdarzenia. Obszarem działania jest kontynent o wymiarze 200x200 elementów (lokacji), co odpowiada ok. trzydziestu ekranom gry w poziomie i pionie. Ponadto gracz będzie sobie mógł wybrać mapę, na której toczy się akcja danej rozgrywki (w planach co najmniej kilkanaście rozmaitych wysp), a także zdefiniować warunki zwycięstwa, w zależności od własnych preferencji (np. zniszczenie wszystkich oddziałów wroga, uśmiercenie wszystkich konkurencyjnych władców, zdobycie - jako pierwszy - określonej kwoty pieniędzy itp.). Stopień komplikacji CLASHa jest dość wysoki, ale powinno to ucieszyć zwolenników strategii - będzie nad czym myśleć! Ponadto pamiętajmy, że gracz w zależności od własnych upodobań może w dużym stopniu modyfikować poziom złożoności gry.

Należy koniecznie powiedzieć coś o grafice. Naturalnie całość wykonana jest w dużej rozdzielczości (SVGA). W tej grze połączono w harmonijną całość grafikę tworzoną od podstaw na komputerze (pole gry, ikony)

Królu - starzejemy się? **Przykładowe postacie z gry.**

z obrazami, ręcznie malowanymi i skanowanymi, oraz renderingami (zarówno ujęcia statyczne jak i mnóstwo animacji, np. w momencie ataku na zamek). Każda postać występująca w grze została wyrenderowana i starannie zanimowana. Wygląd Clasha jest w pełni porównywalny z zachodnimi nowościami (np. Lord of the Realms 2): Europa, panie dziejku... i tak trzymać!

Istotą gier strategicznych jest walka, tzn. sposób jej realizacji. Bitwy w Clashu rozgrywane są na zasadach dość zbliżonych do Warcrafta, ale w turach (według autorów gra strategiczna powinna preferować myślenie, a nie umiejętność szybkiego klikania myszką na oddziałach). Naturalnie złożoność walki będzie znacznie wyższa (m.in. duży nacisk położono na okrążanie wroga i rodzaj szyku). Będzie można oblegać i zdobywać zamki. W czasie rozgrywki gracz będzie dysponował (choć nie od razu) ponad 40 rodzajami oddziałów, począwszy od chłopskiej piechoty, przez oddziały kawalerii po artylerię, maszyny oblężnicze, smoki oraz demony. Oprócz tego gracz ma możliwość zakładania pułapek (kilka rodzajów) i atakowania z zasadzki. Oddziały naturalnie nabywają doświadczenia bojowego (tak wskutek walk, jak i szkoleń w obrębie koszar). Każdy z nich scharakteryzowany jest za pomocą kilku wzajemnie powiązanych parametrów: siła ataku, siła obrony, morale, status, stopień zmęczenia, zdolność i zasięg rażenia na odległość - i każdemu z nich gracz zmuszony jest co turę do płacenia żołdu.



Król (projekt) przed obróbką

Istnieją trzy tryby rozgrywania starć: w pierwszym gracz podejmuje wszystkie decyzje samodzielnie, w drugim naszymi

oddziałami steruje komputer (gracz obserwuje walkę, ale może podjąć decyzję dotyczącą odwrotu swoich wojsk), w trzecim - bitwa rozgrywa się całkowicie automatycznie, a gracz jest tylko informowany o jej skutkach (sposób rozgrywania walki można w dowolnym momencie - ale przed bitwą - zmienić).

Gra już wzbudziła duże zainteresowanie niemieckich dystrybutorów (główny europejski odbiorca gier strategicznych to właśnie Niemcy) i pewne jest, że pojawi się na zachodnich rynkach i to w szokujących jak na polskie warunki ilości egzemplarzy (nie powiem ile, bo i tak nie uwierzycie). Pozostaje nam tylko niecierpliwie czekać na jej ukończenie (czyli gdzieś do wiosny'97). Ja już ostrzę sobie zęby...

MAC ABRA

Ciemna strona mocy

Cały świat fanów Gwiezdnej Sagi powstrzymał oddech w oczekiwaniu na kontynuację, a raczej należałoby powiedzieć - uzupełnienie legendy o świecie Gwiezdnych Wojen. Na rok przyszły planowane jest wznowienie znanych już wszystkim przygód z epizodu czwartego, noszącego tytuł Nowa Nadzieja, co ma się odbyć w formie specjalnej edycji, w której poprawione zostaną efekty specjalne, a ponadto powstanie kilka nowych scen, na które nie starczyło pierwotnie środków. Na następny ogień pójdą trzy pierwsze epizody, w których poznamy legendarne wydarzenia, wspominane jedynie podczas narracji w znanej nam już trylogii. Ponadto, na gwiazdkę szykuje się smaczny kąsek dla wszystkich miłośników symulacji i doomostrzelanek, czyli: X - Wing kontra Tie Fighter oraz Dark Forces 2: The Jedi Knight. Tymczasem w oczekiwaniu na te przeboje, przypomnijmy sobie pierwszego dooma wyprodukowanego przez LucasArts...

Gdy gra ujrzała światło dzienne, powaliła na kolana miłośników świata znanych wówczas trójwymiarowych strzelanek. Zaskoczyła wszystkich wspaniałą, jak na owe czasy, grafiką i sugestywnym nastrojem. Dzisiaj, chociaż rynek pełen jest super produkcji tego typu, w Dark Forces nadal gra się z przyjemnością, bez towarzyszącego wrażenia rozczarowania z powodu skoku technologii, jaki wykonuje przemysł software'owy każdego roku. Twórcy gry posunęli się o krok dalej, proponując graczowi nie, jak powszechnie to się stosuje, bezmyślną strzelaninę, w której nie liczy się nic oprócz bohaterstwa i jak największej ilości trupów, lecz zmusili użytkownika do myślenia. W Dark Forces należy wczuć się w rolę samotnego rebelianta - najemnika, który sam jeden w samym centrum sił zła ma do wykonania bardzo ważną misję, od której zależą losy galaktyki. Bohater działa sam, lecz nie jest samotny - na każdym kroku wyczuwalny jest mechanizm konstrukcji fabuły pomyślanej bardzo precyzyjnie i niebywale spójnej. Wokół toczy się codzienne życie, strażnicy wykonują swoje zadania, oficerowie wydają rozkazy przez interkom. Na miejsce akcji dostarczani jesteśmy przez jeden z pojazdów rebeliantów, po wykonanej misji zabierają nas z terenu wroga - to wszystko ma swój smak. Podczas akcji natkniemy się na elementy już znane, jak np. plany osławionej Gwiazdy Śmierci, lub nowe, jak (choćby baza nowej generacji myślących robotów). Misje są bardzo zróżnicowane i nie nużą monotonią, sceneria zmienia się jak w kalejdoskopie. Poruszamy się po małych bazach, oddalonych od centrum wydarzeń miliony lat świetlnych. Przenosimy się na powierzchnię lodowej planety, zaraz potem brodzimy wśród bagien i moczarów, walczymy ze sługami wielkiego i podstępnego Jabby, w końcu docieramy do głównej bazy Imperium i obracamy w pył podstępne knowania sług ciemności. Początkowo rozgrywka wydaje się łatwa: bez większego problemu wykonujemy kolejne misje i częstujemy napotykanych przeciwników ogniem naszej broni, lecz z czasem próg trudności wzrasta. Podstawowe motto gry to: najpierw użyj swojego mózgu, a później spluwy. Amunicję trzeba oszczędzać, strzelać mało, ale celnie, skradać się i atakować z zaskoczenia, a nie przeć do przodu jak szaleniec żądny mordu i krwi: to nie ta bajka moi drodzy, być może fakt ten wielu zniechęcił, ale to nie świadczy bynajmniej o słabościach gry - moim zdaniem wręcz przeciwnie. Jedyną wadą produktu, oprócz jeszcze niezbyt interesująco brzmiącej muzyki, jest brak możliwości gry w sieci. Ci, którzy grali "po kablu" w Dooma lub Quake`a, wiedzą o czym mówię - czysta adrenalina! W Dark Forces jej brak. Jednak nie ma się czym przejmować, ponieważ jak wiadomo, druga część będzie posiadać taką opcję, wyobraźcie sobie ponadto, że jedną z dostępnych broni będzie miecz świetlny! To dopiero będzie zabawa! Przynajmniej tak niesie wieść, ponieważ gdy piszę te słowa, program jeszcze nie jest gotowy, być może ten tekst ukaże się wraz z recenzją Dark Forces 2 i będzie już wszystko wiadomo (już ja się o to postaram - nie na darmo zwę się tak, jak się zwę!)
W każdym razie póki co, warto zająć się tym, co już mamy i poćwiczyć przed czekającymi nas nowymi zadaniami. Pamiętajcie! Zawsze, wszędzie i niezmiennie:

NIECH MOC BĘDZIE Z WAMI!!!

Czego Wam życzy:

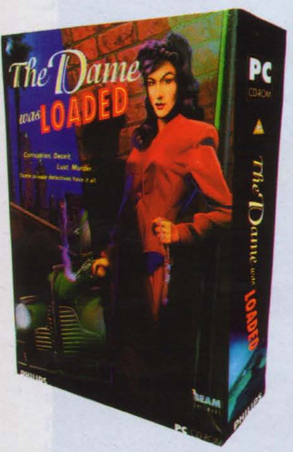
MR.JEDI

Dark Forces
Lucas Arts/Virgin Interactive

Dystrybutor
Brak dystrybutora w Polsce
Virgin Interactive
☎ (0044) 1713652255
fax (0044) 1714682001

Minimalna konfiguracja
386 DX, 8 Mb RAM, VGA, CD-ROM, SB

Cena
12,99 £



Po trupach do celu

czyli: przewodnik dla zdesperowanych

Kontakt:
PHILIPS MEDIA

☎ (0044) 1719113024
fax (0044) 1719113023

The Dame was Loaded

Uwagi wstępne: - Niektóre lokacje mogą być początkowo niedostępne. Oznacza to, że zanim do nich wejdziesz, musisz wykonać najpierw jakieś czynności (np. wyspać się). - Jeśli nie zdążysz spenetrować mieszkania Louise możesz to zrobić po włamaniu się lub zastosować podstęp - poprosić Ralpha, aby w czasie Twojej wizyty zadzwonił do niej i w ten sposób oderwać ją od Ciebie na parę minut. - Jeśli osobisty zasobnik będzie pełny, użyj bagażnika samochodu (Car Trunk). Zabieraj ze sobą do każdego pokoju tylko to, co jest potrzebne. - Odwiedzaj każdego ranka fryzjera Maca, aby Cię ogolił i czytaj uważnie gazety. - Udawaj się również regularnie na obiad do Meg, aby sprawdzać, co piszą w popołudniówkach. - Anger musi zasypiać wtedy, gdy mówi, że jest zmęczony (mówi - "I am tired"). Wykorzystaj kanapę (Sofa) w jego biurze.

POCZĄTEK: BIURO

Weź i umieść w zasobniku: pióro, aparat fotograficzny, zdjęcie Angeli. Wykorzystaj opcję "Użyj" (Use) szuflad, aby dostać się do tego, co się mieści w szufladach - weź stamtąd pierścionek zaręczynowy. Idź do Ralpha części biura (na lewo) i weź do zasobnika: świńską pocztówkę (tę ze ściany), papierosa (z biurka Ralpha) i wakum (to do przepychania zlewów). Wyjdź przez tylne drzwi. Musisz zapłacić właścicielowi lokalu 50 dolarów (użyj opcji portfel - Wallet). Właściciel wychodzi, a Ty idziesz do samochodu.

SAMOCHÓD

Użyj trunk Release (otwórz bagażnik). Weź klucz francuski i łyżkę do opon i umieść je w zasobniku. Wyjdź z ekranu z bagażnikiem. Użyj schowka na rękawiczki (Glove Compartment) - wyświetli się mapa. Po wybraniu miejsca, Anger tam pojedzie. Użyj klamki w samochodzi - Anger wychodzi z pojazdu.

OBIAD U MEG

Zobacz Menu (Examine Menu). Zamów (Use) pączka (Donut) i kawę. Weź pączka i umieść w zasobniku. Zamów nastęny posiłek (z wieprzowiną). Weź wieprzowinę (Pork) i umieść ją w zasobniku. Zabierz również łyżeczkę i nóż (opcjonalnie możesz też wziąć talerz, filiżankę. Użyj Check - płacisz. Przeczytaj gazetę (Examine Newspaper) - wydanie popołudniowe. Po jej przeczytaniu Anger uzyskuje (dowiaduje się): nowe lokacje - Odlewnia i biuro Brewera (tym samym nowy "wątek" w śledztwie - ślad Carla Brewera). Wyjdź z lokalu.

POSTERUNEK POLICJI: PIERWSZA WIZYTA

Weź zdjęcie Dana - dowiadujesz się, że Dan Klein i Dan Small to ta sama osoba. Daj pączka Dentonowi (wychodzi z pokoju). Weź stronę z informatora (In-Tray) - dowiadujesz się o rewizji w lokalu Jake'a. Kiedy Denton wraca, wyjdź z posterunku.

LOKAL JAKE-a

Po 7 wieczorem stajesz przed drzwiami wejściowymi. Pokazujesz Raid Roster i wchodzisz, aby grać w pokera. Użyj pieniędzy (na środku stołu). Zaczyna się gra, możesz zadawać pytania. Porozmawiaj z Danem Smallem. Nowy ślad się pojawia - Freddy Creel.

POSTERUNEK POLICJI: DRUGA WIZYTA

Dowiedz się o Freedym Creelu (Research) - nowe elemety: mieszkanie Louise, więzienie. Wyjdź z posterunku.

MIESZKANIE LOUISE: PUDEŁKO NA CYGARA

Użyj kołatki (Knocker). Louise zaprasza Angera do środka. Idź do lewej części pokoju. Weź karafkę z kominka (Louise opuszcza pokój). Idź do prawej części pokoju. Zbadaj torebkę Louise. Weź spinkę do włosów oraz papieros do zasobnika. Zabierz klucze Louise. "Wyjdź" z widoku torebki. Idź do lewej części pokoju. Użyj kluczy Louise na szafce i następnie otwórz ją w widoku szafki. Weź pudełko na cygara. Wyjdź z widoku szafki. Przyjrzyj się pudełku - nowa lokacja: First National Bank. Wróć do widoku szafki, włóż do niej pudełko na cygara. Opuść widok szafki. Idź do prawej części pokoju. Sprawdź torebkę Louise, włóż klucze z powrotem do torebki. Louise wejdzie, pójdzie po lód, wróci i znowu wyjdzie. Po jej powrocie wyjdź z mieszkania. Jedź do biura. Porozmawiaj z Ralphem. Ustal z Ralphem, aby podczas Twojej następnej wizyty u Louise zadzwonił do niej, aby ułatwić Ci zadanie przeszukiwania mieszkania.

ODLEWNIA

Sprawdź zgniatarkę. Użyj kraty bezpieczeństwa. Weź łyżkę do opon z zasobnika i użyj na zgniatarce. Zamknij kratę bezpieczeństwa. Naciśnij (Use) przycisk. Otwórz kratę. Weź spłaszczoną łyżkę. Zbadaj otwór pod kratą - na widoku kraty widzisz ukryty ołówek. Nie możesz go wyciągnąć ręcznie, dlatego użyj spłaszczonej łyżki. Na mapie masz nową lokację: motel Palm Tree. Wyjdź z widoku zbliżenia i zgniatarki. Idź do prawej części pokoju. Użyj podnośnika, użyj zasuwy (po stronie siedzenia), użyj kabiny w podnośniku (widzisz panel instalacji elektrycznej). Użyj kolejno nóż i widelec na panelu, aby dokonać naprawy. Użyj dwa razy kabinę w podnośniku (aby wejść do niej). Włącz kluczyk zapłonu - podnośnik się uruchamia, odsłania się ciało Brewera. Weź portfel Brewera: Anger rozpoznaje, kto to jest, pojawia się nowa lokacja: biuro Brewera. Weź pieniądze, użyj portfela Brewera na podłodze. Wyjdź z widoku zbliżenia. Użyj podnośnika - ciało Brewera zostaje opuszczone - zasłonięte. Wyjdź z odlewni.

WIĘZIENIE

Daj Thumbsowi papierosa, pieniądze lub świńską pocztówkę. Wprawia to go w dobry nastrój - zatrzyma Twój podarunek.

MOTEL PALM TREE: HALL

Daj zdjęcie Dana. Recepcjonista powie, że wie coś o nim, ale nie powie. Daj mu papierosa lub pieniądze. Daj mu jeszcze raz zdjęcie

Dana. Anger dowiaduje się o pokoju nr 11. Daj recepcjoniście 14 dolarów. Podczas płacenia Anger może zbadać bagaż. Kiedy bagaż jest na stole, weź słuchawki, zdjęcie Dana i Angeli. Weź wieszak na klucze - próbujesz wziąć pokój 11, ale mówią Ci, że jest zarezerwowany. Użyj schodów. Anger mówi - "czy mogę skorzystać z łazienki?" i idzie do pokoju 11.

MOTEL PALM TREE: POKÓJ 11 - DRZWI

Użyj słuchawek na drzwiach. Zapukaj (Use) do drzwi, pan Smith wychodzi. Zrób mu zdjęcie - Anger traci przytomność. Kiedy dochodzi do siebie, pokój jest pusty.

MOTEL PALM TREE: POKÓJ 11

Użyj włącznika światła. Widzisz klawisz na lampie. Badasz lampę. Idź do lewej części pokoju. Zapal światło w łazience - włącznik jest nad łóżkiem, na jego początku. Użyj łóżka - łóżko przesuwa się pod światło lampy. Użyj lampy. Anger znajduje klucz do szafki dworcowej nr 29B. Wyjdź przez drzwi od łazienki. Użyj wakum w zlewie. Kluczem francuskim otwórz syfon - ukazuje się diament. Wyjdź z łazienki. Wyjdź z pokoju. Opuść motel.

BIURO BREWERA: DRZWI

Użyj wakum do szyby. Po przyssaniu użyj diamentu. Ucina szkło. Aby wejść do środka, użyj spinkę na zamku (jeśli użyjesz klucza francuskiego, latarki lub diamentu bez wcześniejszego umocowania wakum, Anger wpadnie).

BIURO BREWERA

Sprawdź biurko. Weź dziennik Brewera. Zbadaj dziennik i weź go do zasobnika. Nowa lokacja - Motel Palm Tree (choć już wcześniej znany). Otwórz (Use) pierwszą szufladę. Weź piersiówkę do zasobnika. Na widoku pokoju użyj szafy na odzież. Weź smoking. Wyjdź z pokoju. Udaj się do biura Angera. Kliknij na szafkę. Włóż smoking do szafki.

DWORZEC KOLEJOWY

Kliknij na skrzynkę. Użyj klucza do schowka 29B na skrzynce 29B. Po otwarciu skrzynki weź książeczkę. Opuść dworzec.

MIESZKANIE LOUIS: SEJF

(opcjonalnie i nie wcześniej niż w południe i nie później niż o 10 wieczorem) Użyj kołatki. Po wejściu do środka poczekaj 5 minut aż Louis wyjdzie. Zbadaj rzeczy, przesuń czas na zegarku. Pięć minut po tym, jak Anger wszedł do pokoju, dzwoni telefon (to uzgodniony z Ralphem podstęp). Louis wyjdzie na pięć minut. Idź do prawej strony pokoju. Oglądnij obraz - zmiana ikony Examine na Use. "Użyj" obrazu - odsłania się sejf. Zbadaj książeczkę Dana (tę ze skrytki na dworcu) - tam znajduje się kod do sejfu: pod FC (Freddy Creel) - L5 P8 L1 (5 kliknięć na lewo, 8 na prawo, 1 na lewo). Otwórz sejf. Zbadaj papiery (dowiesz się o ubezpieczeniu Fredda). Wyjdź z widoku sejfu. Przywróć wszystko tak jak było. Idź do lewej części pokoju. Po powrocie Louise wyjdź z jej mieszkania.

MIESZKANIE LOUISE: WŁAMANIE

(opcjonalnie i tylko między 10.01 wieczorem a 11.59 przed południem). Użyj kołatki. Ponownie (upewnij się, że Louis nie ma w domu) - możesz teraz włamać się (tak naprawdę, jeśli zapukasz tylko raz, okaże się, że Louis jest w domu i Cię zastrzeli): użyj spinki do włosów na zamku od drzwi (spinki możesz użyć tylko raz - za drugim razem złamie się).

REDAKCJA GAZETY

Daj diament dla Frankie (dowiadujesz się o lokacji First National Bank). Porozmawiaj o banku. Daj pierścionek Frankie. Przejrzyj świeże gazety. Użyj drzwi archiwum (Records), wybierz Freddy Creel. Wybierz teraz Thumbs i w końcu First National Bank. Powiedz Frankie o związkach Fredda ze skokiem diamentowym. Frankie wypuści Twoje rewelacje w następnym, popołudniowym wydaniu gazety. Teraz musisz włożyć dysk 2.

WRESZCIE KONIEC

W niektórych sytuacjach, w czasie tego trzeciego dnia Anger wsiądzie do samochodu i zostanie uprowadzony. To jest miejsce, w którym musisz włożyć dysk 2. Podczas czekania, możesz popatrzeć na aleje i iść się ogolić u Mac-a, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.

ALEJA

Sprawdź trzy znaki na ścianie: dowiadujesz się więcej o zabójstwie Angeli. Zbadaj zadraśnięcie na lampie (kolejny ślad do przyszłej wiedzy o mordercy Angeli). Użyj schodów od tyłu - wchodzisz do biura od strony części Ralpha.

FRYZJER MAC

Weź włosy i umieść w zasobniku. Zbadaj gazetę. "Użyj" fotela fryzjerskiego. Po ogoleniu wyjdź od fryzjera.

Joysticki do testów udostępniła nam firma "ARWAL"- kontakt: tel. (077) 746443

Test Joysticków

Nie było i pewnie nie będzie w Polsce gazety poświęconej grom komputerowym, która na swoich łamach odmówiłaby sobie przyjemności przetestowania rozmaitych "dynksów" służących do uprzyjemniania życia graczowi - od mousepadów po hełmy do gier wirtualnych. CD-Action nie jest wyjątkiem: zaczynamy od testów podstawowych narzędzi gierc-menów: joysticków i joypadów. Każde z omawianych urządzeń było testowane na kilku różnych programach: wymagających ostrego machania joystickiem grach sportowych (wielobój, olimpiady), związanych z precyzją sterowania symulatorach oraz domagających się od gracza gwałtownych działań grach karate. Nie podaję konkretnych tytułów, ponieważ niektóre z gier nie chciały działać z joypadami i wtedy musiałem szukać innych, podobnych produktów - lista "badanych" gier zrobiłaby się długa jak czołówka Dynastii. Oceniono też jakość wykonania i ergonomiczność produktów. Mówiąc krótko: każdy z joysticków i joypadów był przez dłuższy czas niemiłosiernie katowany, a efekty tych bojów zostały skrupulatnie zapisane i podane Wam jak na talerzu...Smacznego!

Zacznijmy od spraw ogólnych - wszystkie przetestowane urządzenia działały cały czas bez najmniejszego zarzutu; żaden ich element nie uległ uszkodzeniu - co dobrze świadczy o ich jakości i wróży im długi żywot. Acha, wszystkie są dziełem firmy QuickShot. Pierwszym "do golenia" jest:

Python 5

Groźna nazwa i groźny wygląd! Python 5, mimo że nie jest olbrzymem, to jednak jego rozmiary wykluczają spośród jego użytkowników ludzi wątłych i o drobnych dłoniach. Pierwsze wrażenie jest pozytywne - zgrabna nowoczesna sylwetka, niemal dwumetrowy i giętki kabel, elegancka wtyczka. Python posiada dwa przyciski fire, obydwa umieszczone na rękojeści (pod kciukiem i palcem wskazującym). Przełącznik autofire znajduje się na drążku pod jednym z przycisków fire. Należy pochwalić dbałość konstruktorów o ergonomię: joystick bardzo dobrze leży w dłoni, powiedziałbym nawet, że się wręcz do niej przysysa, dzięki czemu urządzenie wykonuje mniej "ślizgów niekontrolowanych". Przyciski działają po lekkim naciśnięciu, acz z wyraźnym skokiem i (jak na mikroprzełączniki przystało) z głośnym klikiem. Rękojeść porusza się z lekkim oporem, ale nie zmusza gracza do nadmiernego wysilania mięśni palców. Ogólnie za ergonomię mogę temu joystickowi wystawić bardzo wysoką ocenę. Jego minusem są niezbyt silne przyssawki. Na szkle wprawdzie przypominają wygłodzone ośmiornice - jak się przyssały, to trzeba było użyć naprawdę dużej siły, by oderwać joystick. Niestety już na lakierowanym blacie biurka było dużo gorzej. Tzn. joystick przyklejał się, ale mocniejsze szarpnięcie (co było normą przy grach sportowych i karate) odrywały go od podłoża. Z kolei trzymanie go w obu dłoniach było - na dłuższą metę - męczące. A jak spisywał się w grach? Symulatory (lotu i samochodu): bez zarzutu - duża precyzja ruchu, przepustnica umożliwiająca regulowanie szybkości i delikatny opór rękojeści, niwelujący nieco nerwowe szarpnięcia, sprawił, że Python 5 jest joystickiem wprost stworzonym do symulatorów oraz gier wymagających precyzyjnych i niezbyt silnych poruszeń joystickiem. Naturalnie trudno by mu było konkurować ze specjalizowanymi kombajnami najeżonymi dziesiątkami definiowalnych przycisków i pokręteł oraz wmontowaną katapultą, ale w kategorii joysticków z serii "dobre a niedrogie" oceniam go wysoko. Sporo gorzej (choć w sumie całkiem nieźle) było przy grach sportowych i karate: tu dość duże rozmiary i masa, a także wyczuwalny opór przy poruszeniach rączką oraz niezbyt mocne przyssawki pogarszały komfort zabawy.

Następny testowany joystick wygląda na młodszego brata Pythona. Jego nazwa to:

Avenger Pro

Aby się ponownie długo nie rozpisywać, omówię tylko to, jak zasadniczo można go porównać ze Starszym Bratem. Stworzono go z myślą o mocno młodych graczach - dla mnie był nieco za miniaturowy. Wygląda mniej efektownie (ale czy to jest takie ważne?), lżej chodzi. Ma również dwa przyciski fire (na rączce) oraz autofire na drążku pod "górnym fire'em". Joystick ten posiada przepustnicę (definiowalna w symulatorach lotniczych - do zmiany ciągu silnika), ale umieszczono ją w tak niefortunnym miejscu, że wychylając rączkę joya w lewo praktycznie uniemożliwiamy sobie do niej dostęp (chyba, że mocno wyginając lewą rękę w nadgarstku lub też trzymając ją opartą o samą krawędź obudowy). Kształt przepustnicy - niewielkie pokrętło - sprawia, że jest ona często nieprzydatna. Podobnie jak w Pyhonie zrezygnowano tu z gumy na rękojeści; w połączeniu z wymienionymi wadami jego ergonomia jest znacznie gorsza niż w poprzednim produkcie - Avenger zasługuje tu co najwyżej na słabe cztery z minusem.

Z uwagi na mniejszą masę dużo lepiej spisują się przyssawki - choć nadal zdarzało mi się oderwać joya przy ostrzejszych akcjach, to działo się to raz na kwadrans, a nie co 2-3 minuty... Ciekawostką jest, iż Avenger Pro może działać pod Windows'95, a w pudełku znajdziecie dodatkową dyskietkę z odpowiednimi driverami. Jeśli idzie o testy praktyczne, to Avenger spisywał się nieźle we wszystkich rodzajach gier; w symulatorach był w miarę wystarczająco czuły, w nawalankach i zręcznościówkach - odpowiednio dynamiczny i sprężysty (choć nieco poskrzypywał przy gwałtowniejszych manewrach). Jest to więc joystick uniwersalny - tzn. dobry przy każdej gierce, ale tak naprawdę to w żadnej nie rewelacyjny. Idealny dla niezbyt wymagającego gracza w wieku około 12-13 lat.

Commanpad

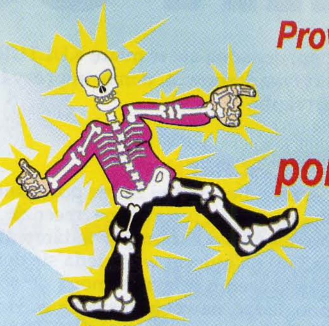
Tu miałem nieco kłopotów - sporo programów nie lubi joypadów i odmawia współpracy. Stąd nieco węższy zakres gier, na których testowałem to urządzenie. Omawiany joypad od początku robi dobre wrażenie na użytkowniku.

Widać, że to nie żadna tandeta "made in garaż szwagra w Hongkongu". Zgrabna linia, elegancka militarna oliwkozielona obudowa, brak krzykliwie jaskrawych ozdóbek, długi i giętki kabel, dobrze leżący w dłoniach kształt, niewielka masa. Osobiście żałowałem, że joypad ten nie jest wyposażony w przyssawki (ma się te joystickowe nawyki), ale takie urządzenia są przecież z założenia konstruowane dla ludzi grających w szybkie i ostre gry, więc im przyssawki tylko by przeszkadzały. Wyposażenie Commandpada jest dość standardowe: 4 przyciski fire, dwa przyciski turbo-fire (dobre przy ciosach w karate) i charakterystyczne "kółko z krzyżykiem" służące do sterowania obiektami w grze. Przyciski są dość spore i położone blisko siebie, lecz nie zdarzyło się, bym niechcący wdusił niewłaściwy guzik (m.in. przez to, że trzeba użyć pewnej siły by zadziałały). Przyznam się, iż po dłuższym karate-teście (hajime...!) dorobiłem się dotkliwego bólu nadgarstków i widocznych odcisków na lewym kciuku. Joypad ten znakomicie spisuje się we wszystkiego rodzaju grach akcji, zręcznościowych symulatorach jazdy, bijatykach i platformówkach. Natomiast zupełnie nie nadaje się do gier bardziej skomplikowanych i wymagających precyzji. Polecam go zwłaszcza fanatykom bijatyk - tam sprawia się znacznie lepiej niż każdy joystick. A bolące ramiona... a cóż tam ból ramion, gdy właśnie udało nam się (w końcu!) wykonać te wymarzone fatality, babality, animality czy inny Cios Wibrującej Ręki prosto w lewą dziurkę nosa wroga...

Ugly Joe (vel Old Spuchnięta Ręka)

ARWAL

Hurtownia komputerowa
Opole 45-776 ul.Wyszomirskiego 1
tel. / fax 077-746443



Prowadzimy sprzedaż wysyłkową realizujemy zamówienia listownie i telefonicznie

ponad 300 tytułów na CD

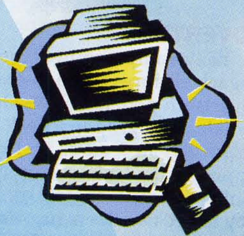
GRY

Mortal Kombat III	150
Pack 4 CD De Luxe Chessmaster 4000, Mavis Beacon, World Atlas, Us Atlas	50
Pack 9 Games Pack	50
Phantasmagoria	175
Strike Commander Classic	75
Syndicate Classic	75

WIRTUALNE

3D Body with glasses program z okularami do 3D	35
3D Dinosaurs with glasses program z okularami do 3D	35
Gry wirtualne	25
3D Virtual Reality 4CD	17
Okulary 3D wirtualna rzeczywistość okulary + karta + CD z grami VR	410

DO WINDOWS 95



Twój Windows 95 1-3	25
Ultimate companion for Windows 95	17
Windows 95 Utilities	25
World of Win 95	17
World of Win 95 Kid	35
World of Win 95 Professional	35
250 Win 95 Games	30
300 Win 95 Programs	30
4000 Win 95 Fonts	30

SEX & GAMES

Gry i zdjęcia, Filmy,
Animacje erotyczne
/średnio 4 filmy,
1200 obrazków/

FUN & GAMES

Grafika, Video, Gry
Muzyka, Edukacja

MANGA

Adwenture Kid
Blackboard Jungle1, 3
Demon School
Demon School Conclude
L`elisir D`Amore
La Blue Girl

OSPRZĘT KOMPUTEROWY

Mikrofon Target CPT 2GX (na nóżce)	25
Mikrofon Target CPT 3GX (pryczepiany)	15
Słuchawki z mikrofonem Headphone Set	36
Karta Dźwiękowa SL16 Avance (zgodna z SB 16)	120
CD-ROM Imes 8* IDE	380
CD-ROM Techmedia 10* IDE	450
CD-ROM Juke Box 4xSpeed * 4CD ALPS IDE	330
Karta PCI S3 Trio Viper+ 2MB + MPEG 64 bit	190
mysz Artec AM 620	18
QS 201 Super Warior (PC)	49
QS 217 Command Pad (PC)	35
Orion 95 Game Pad (PC)	28
Target QF 8 Turbo 4 Fire (PC)	35
3,5`` 2HD Polaroid	1,9

BEZ PANIKI !!!
Zadzwoń aby otrzymać bezpłatny katalog.

SŁOWNIK SCENOWY

Celem niniejszego artykułu jest "odtajnienie", dla osób nie związanych ze "sceną", lub dopiero na nią wkraczających, tajników dość hermetycznego języka, jakim porozumiewają się scenowcy. Bowiem osobnicy ci używają specyficznego slangu, którym całkiem skutecznie odgradzają się od reszty "zwykłych" posiadaczy komputerów... Ponieważ ja jednak uważam, że scena nie powinna być czymś tajemniczym, elitarnym i niedostępnym dla kogoś "zielonego", więc z pełną premedytacją zdradzam część tych straszliwych tajemnic. Myślę, że prawdziwym scenowcom to nie przeszkodzi, bo ich klasa nie bierze się z wywyższania nad mniej zaawansowanymi, mam nadzieję, że mój tekst ułatwi początkującym nawiązywanie kontaktów i wejście do tego grona, a w ostateczności choćby zrozumienie wielu artkułów zamieszczonych w scenowych magazynach dyskowych... (oraz CD-Action). Niestety z uwagi na objętość tekstu byłem zmuszony podzielić go na kilka odcinków (nasza gazeta mimo znaczącego zwiększenia objętości nadal nie jest z gumy). Jeśli w artykule tym znajdziecie tu słowa, których nie rozumiecie to nie pękajcie - któryś z kolejnych odcinków niewątpliwie was oświeci!

A

ADVERTS
tak nazywamy zamieszczane (głównie) w magach swapperskie ogłoszenie. W advertsach podajemy zwykle ksywkę i przynależność grupową (jeśli należymy do jakiejś grupy) swój adres i cel korespondencji (swapping, friendship-swapping itd.) oraz warunki jakie musi spełnić osoba pisząca do nas by liczyć na odzew (np. letter + disk = 100% answer) i czego oczekujemy lub co oferujemy (np. hot stuff & long letter). To była tzw. jazda obowiązkowa. Poza tymi danymi możemy zamieszczać tam wszystko co przyjdzie nam tylko głowy, a co można stworzyć za pomocą liter i semigrafiki. Niektóre advertsy to wręcz małe arcydzieła i wierzyć się nie chce, że za pomocą kilkunastu znaczków można tworzyć takie efekty! Advertsy zwykle wysyłamy do magazynów dyskowych lub dołączamy do dysków ze stuffem.

ANSI
grafika - patrz SEMIGRAFIKA

ANSWER
czyli (z ang.) odpowiedź (na list). Stąd dopisek "fast answer" w advercie sugeruje, iż możemy oczekiwać szybkiej reakcji na nasz list.

B

BLUZGI
patrz Fucki. Różnica między tymi dwoma określeniami jest dość subtelna...Moim zdaniem o ile poprzez 'fucki' rozumie się raczej słowa mocno nieparlamentarne, to 'bluzgi' mogą być zarówno takimi słowami jak i np. dosadną ale w miarę KULTURALNĄ krytyką scenowca, dema, imprezy lub czyjegoś artykułu.

BIGSCREEN
rzecz bez której żadne porządne party nie ma szansy na pozytywne recenzje. Jest to po prostu wielki ekran (powiedzmy nie mniej niż 3x3 m) na którym wyświetla się dema i grafiki, dzięki czemu wszyscy mogą je sobie pooglądać, nawet jeśli siedzą w 34 rzędzie na podłodze i za reprezentacją Polski w koszykówce.

BORNTRO
tak nazywa się zwykle pierwsze intro nowej grupy, wydanej przez nią dla ogłoszenia swoich narodzin. Nie każde pierwsze intro jakiejś grupy jest borntrem! Jeśli jednak intro to podporządkowane jest informacjom w stylu: "Witajcie! To pierwsza produkcja wspaniałej grupy FUNKY PUNKY i na pewno nie ostatnia... Oto nasz skład..." itp. - to bez wątpienia jest to właśnie borntro. Słowo jest skrzyżowaniem angielskich słów BORN (narodziny) i INTRO.

BTW
ang. By The Way - czyli: przy okazji, nawiasem mówiąc, a propos. Zwrot stosowany w rozmowie i korespondencji (tu jako skrót, np. "BTW - a jak tam Wasze nowe demo?")

C

CHARTS, CHARTY, CHARTSY
ogólna nazwa scenowych list przebojów, na których sklasyfikowane są dema, grafiki, klasyfikacja rozmaitych scenowych specjalności (koder, swapper, muzyk,grafik, edytor, lamer, itp.) Tamże najlepsze gry, packi, użytki... i tysiące innych rzeczy godnych, by je oceniać (gatunki piwa, pizzy, najlepsze filmy, najładniejsze modelki itp. itp.). Naturalnie to są tylko ozdobniki - liczy się klasyfikacja sceny! Ambicją każdego (niemal) magazynu dyskowego jest prowadzenie własnej listy przebojów, stąd jest ich sporo i spotyka się niekiedy znaczne rozpiętości w klasyfikacji np. tego samego dema. Niestety czasem zdarzają się sytuacje, w których redaktorzy tego czy innego maga po prostu "podrasowują" chartsy, lansując np. swoich dobrych kumpli lub zaniżając pozycję swoich wrogów... Tym niemniej jeśli na kilku chartsach znajdziemy np. ksywę tego samego człowieka to - niezależnie od zajmowanej pozycji - niewątpliwie jest on już KIMŚ. Trzeba jednak dodać, że mimo wszystko większość chartsów jest zgodna w ocenie tych RZECZYWIŚCIE najlepszych dem, koderów itp. Polskie chartsy zwykle dzielą oceniane dzieła i osoby na pod-działy: Polska i Świat. Znalezienie się na jakichkolwiek chartsach (naturalnie nie w rubryce "best lamer) traktowane jest przez wielu scenowców jako dowód na swój awans do elity - ale tu doradzam ostrożność z takimi opiniami. Jedna jaskółka wiosny nie czyni!

CHIP-TUNKI, CHIP-TUNES
nazwy na bardzo krótkie moduły (rzędu kilku -kilkunastu kb) tworzone głównie na brzmieniach syntetycznych, chętnie używane - właśnie z racji małych objętości - do intr, intr 4 KB, intr crackerskich przy grach, itp.

COMPETITION, kompetiszyn, compo, kompo
ogólnie nazywa się tak rozmaite konkursy na CParty - np. gfx-compo jest konkursem na najlepszą grafikę. Największym poważaniem (i słusznie) cieszy się demo-compo. Trafiają się też rozmaite crazy-compo, czyli zwariowane konkursy mające za zadanie ożywić atmosferę na party. Mogą to być albo całkowicie 'porąbane' pomysły - np. picie 1,5l pepsi na czas czy konkurs na najdłuższe beknięcie, albo np. rozmaite wariacje na temat tradycyjnych compo, np. na konwersję znanej powszechnie melodii (np. "Czterej pancerni") lub zrobienie animacji na zadany temat itp.

COPY PARTY, Cparty, Party
kilkudniowy (najczęściej 2-dniowy) zjazd ludzisków pasjonujących się swoim komputerem, skupionych na scenie i wokół sceny; ich spęd odbywa się z nastawienie na wspólną zabawę, kopiowanie stuffu, wymianę doświadczeń, prezentację swoich dzieł, nawiązanie nowych kontaktów, osobiste poznawanie listowych kontaktów... no i zwycięstwo w jakimś competitions!

CREDITS
'lista płac' w każdej produkcji danej grupy. Zwykle kończy demo (czy intro czy coś tam jeszcze innego). My naiwnie czekamy na jakieś nowe efekty, a tu nagle (zwykle pod wtór odpowiedniej muzyczki) zaczyna sobie lecieć full tekstów w rodzaju: 'Code - Ja Music - On GFX - Ktośtam i Jakiśtam Fonts - Klamot For contact write to: SwapMachine' i tak jeszcze długo długo.... W skład creditsów często włącza się też, memberlistę, greetingsy i (niekiedy) fucki pod adresem wrogów grupy, itp. Mało kto wytrzymuje wiec nerwowo do ich końca. Sporo grup umieszcza je więc perfidnie nie na końcu a np. w połowie dema i wtedy chcąc niechcąc - czytać trzeba (ale można je też przespać).

CU
slangowo zniekształcone: See You (zwrot używany w korespondencji i w rozmowie) - w znaczeniu np. "do zobaczenia".

CUONCP
slangowy skrót od: See You On Next Copy Party - do zobaczenia na następnym Copy Party (zwrot stosowany raczej w listach - spróbuj to wypowiedzieć!)

CUL8ER
slangowo: See You L(8=Eight)ER, czyli See You Later - zwrot (w tej formie) stosowany w korespondencji. A oznacza tyle, co "do zobaczenia".

A więc... CUL8ER (alig8er)!

SMUGGLER'96

"WALDI" Hurtownia programów

51-151 WROCŁAW
ul. J. Klaczki 4/1
tel. (0-71) 25 24 58
(0-71) 44 36 02 w. 35
(0-90) 34 25 50

Sprzedaż wysyłkowa
Termin wysyłki 48 godzin

Koszty wysyłki 5 zł

Pena oferta (w tym na Amigę i Sony PSX)
po przesłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem za 80 gr.

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR FIRM : IPS, LICOMP,CD-PROJECT,MIRAGE I INNYCH

PRZY ZAKUPIE 2 PROGRAMÓW RABAT 5%

PC CD-ROM	CENA
11 th Hour	122,00
A-Train	48,00
A.D. 2044	122,00
A.T.F.	134,00
Abuse	90,00
Aces of the deep	67,00
Action soccer	50,00
Air power	92,00
Alied general	98,00
Alien breed tower ass.	122,00
Alien odyssey	118,00
Alone in the Dark Trilogy	177,00
Anvil of dawn	98,00
Ardennes	110,00
Assault Rings	119,00
Atlas swiata	69,00
Azraels Tear	146,00
Bad mojo	119,00
Bastion	49,00
Battle Isle 3	88,00
Battles in time	62,00
Big Red Racing	129,00
Buried in time	145,00
Capitalism	80,00
Chaos owerlords	88,00
Chopin multimedia	64,00
Chronicles of the sword	129,00
Civil War	97,00
Civilization 2	134,00
Command&Conquer+Covert oper.	49,00
Command&Conquer+Covert oper.	176,00
Conqueror	134,00
Conquest of the new world	149,00
Crusader No remorse	90,00
Cyber Judas	110,00
Cyber mage	90,00
Deadline	119,00
Decathlon	110,00
Defcon 5	121,00
Destruction Derby	119,00
Dig	90,00
Duke Nukem - Nuke It	95,00
Duke Nukem 3d	135,00
Dungeon master 2	139,00
Earth Worm Jimm	134,00
Earthsiege 2	134,00
Edukacyjna kolekcja	37,00
Elephant	90,00
Encykl. Of Life	113,00
Encyklopedia kosmosu	122,00
Encyklopedia of Nature	104,00
Encyklopedia of Science	104,00
Encyklopedia Przyrody	69,00
Euro fighter 2000	189,00
Euro Plus + Proffesilonal Pack	429,00
Euro Soccer Stars	110,00
Extreme Sports	119,00
Fire Fight	134,00
Flight Unlimited	96,00
Fly & Drive	49,00
Football ltd.	105,00
Frankenstein	104,00
Frontier 2 - First encounters	50,00
Gabriel Knight 2	146,00
Game Gun	108,00
Gettysburg	110,00
Grand Prix 2	134,00
Hell	50,00
Historia europy	58,00
Historia Świata v.2	88,00
History of World	99,00
Inca collection	60,00
International tenis	75,00
Ishar trilogy	89,00
Isis	134,00
Journeyman Project	73,00
Kingdom o' magic	105,00
Last Dynasty	60,00
Lingua Land	149,00
Lingua Land Wieloj´z.	220,00
Lion	98,00
Longbow	146,00
Machiavelli	60,00
Magic Carpet 2	60,00
Marco Polo	90,00
Medical Family	130,00
Mega Pack 4	145,00
Mega Pack 5	150,00
Mega Pak 6	159,00
Megarace	25,00

PC CD-ROM	CENA
Megarace 2	134,00
Millenia	50,00
My First Dictionary	80,00
Napoleon	64,00
Navy strike	68,00
NBA jam	87,00
Need For Speed Special Edicion	134,00
Network a4	47,00
Noc	49,00
Normality	134,00
Oksfordzka Encyklopedia Historii Świata	120,00
Olimpic Soccer	145,00
Olympic Games	145,00
Perfect Golf	70,00
Perfect Pinball	73,00
Perfect Sport	73,00
Perfect Strategy	122,00
Pinball ilusions	52,00
Pinball world	52,00
Polskie Fonty z licencją	69,00
Power house	52,00
Premier manager 3	45,00
Prisoner of Ice	80,00
Pro Pinball	65,00
Proste drogi	85,00
Psychic detective	60,00
Quake	165,00
Quantum Gate 2 - vortex	33,00
Rayman	89,00
Red ghost	110,00
Return fire	111,00
Ripper	146,00
Sea legends	98,00
Sensible word of soccer	139,00
Settlers 2	138,00
Shellshock	119,00
Shivers	66,00
Shockwave	87,00
Silent hunter	145,00
Silent stell	185,00
Silent Thunder	134,00
Sim-Ant	48,00
Sim-City	48,00
Sim-Earth	48,00
Sim-Farm	48,00
Slipstream 5000	50,00
Soccer Super Stars	40,00
Soccer stars	110,00
Space Pirates	56,00
Space buck's	60,00
Star rangers	80,00
Stonekeep	91,00
Stowaway	77,00
SWAT Police quest V	85,00
Synergist	97,00
Syracuse Lang. With Voice	99,00
Syracuse Multimedia Languague	75,00
Teenagent	69,00
Tekwar	98,00
Thexder	40,00
Time Commando	134,00
Time gate Knight Chase	90,00
Top gun	146,00
UEFA Champions Leauge	168,00
Ultimate sex guide	104,00
Urban Runner	146,00
Virtual bird	78,00
Virtual cat	78,00
Virtual pool	150,00
War college	134,00
War This Means War	85,00
Warcraft 2	145,00
Warcraft 2 - levele	79,00
Waterloo	122,00
Way this work	104,00
Wetlands	90,00
Wide World Of Animals	134,00
Wing commander 4	189,00
Wipeout	119,00
Witchaven	90,00
Witchaven 2	86,00
World Rally Fever	86,00
Wrestle mania	78,00
Z	134,00
Zephyr	56,00
Zombie dinos	65,00
Zwierzaki	78,00

PRZY ZAKUPIE 3 PROGRAMÓW RABAT 10%

PC	CENA
2 * 2	42,00
ABC arytmetyki	22,00
Akord	43,00
Alien breed special	47,00
Alien breed tower ass.	80,00
ARCADE POOL	45,00
ARNIE 2	29,00
ATLAS ŚWIATA	49,00
AUTO KATALOG	15,00
BASTION	44,00
BATTLE ISLE 1	29,00
BATTLE STORM	21,00
BODY SLAM WRESTLING	29,00
BORUTA	18,00
BRIDGE CHALLENGER	103,00
BRZDĄC	24,00
BULLY S	26,00
BUREAU 13	36,00
BURNTIME	40,00
BUZZ ALDRINS RACE	49,00
CANNON FODDER	49,00
CHRISTMAS LEMMINGS	36,00
CJ ELEPHANT	21,00
COLONIZATION	85,00
CORDAT CORE WARS	36,00
CRAZY CARS 2	20,00
DALEK ATTACK	33,00
DAWN PATROL	67,00
DEMON BLUE	15,00
DJ PUFF	23,00
DREAM WEB	67,00
DUNE 2	55,00
EDUKACJA	60,00
ELECTRO BODY	24,00
ENGLISH READER	30,00
ENGLISH READER - dodatek	9,00
EPIC	30,00
EVASIVA ACTION	39,00
F-29	39,00
FANTASY WORLD DIZZY	21,00
FIRST SAMURAI	29,00
FLIPPER (8 STOŁÓW)	30,00
FLIPPER 2 (4 STOŁY)	24,00
FOOTBALL GLORY	53,00
FRANCUSKI DLA DZIECI	35,00
FRANKENSTEIN	43,00
FRANKO	39,00
FRONT LINES	59,00
FURY OF THE FURIES	52,00
GALACTIC WARRIOR	30,00
GAME OVER 2	27,00
GAMES THE ESPANA	26,00
GEOGRAFIA	23,00
GEOMETRIA	15,00
GEOPHOBIA	33,00
GUSTAW	24,00
HANNIBAL	39,00
HAROLDS MISION	43,00
HARPOON II	49,00
HARPY	17,00
HIGH SEA TRADER	61,00
HISTORIA	23,00
HISTORIA POLSKI AVAX	27,00
HYPER SŁOWNIK	49,00
IMPERIUM GALACTICA	20,00
INFERNO	98,00
INTERNATIONAL SOCCER	29,00
ISHAR	41,00
ISHAR 3	43,00
J. ANGIELSKI	23,00
J. NIEMIECKI	23,00
JAZZ JACKRABBIT 1 I 2	30,00
JUNGLE STRIKE	49,00
JURASIC PARK	56,00
KA-50 HOKUM	49,00
KAJKO I KOKOSZ	49,00
KOSMOS	43,00
KWIK SNAX	21,00
LAMBORGHINI	41,00

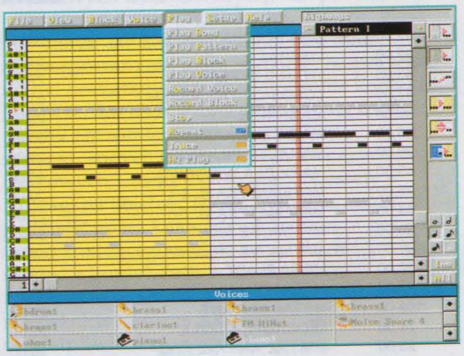
PC	CENA
LIGA POLSKA MANAGER	39,00
LITERAT	51,00
LITERKI CYFERKI 3.0	27,00
LORDS OF THE REALM	61,00
MACHINES	29,00
MAGICZNE KARTY	20,00
MANAGER PIŁKARSKI	29,00
MAPY DLA WINDOWS	40,00
MATEMATYKA kl. 3-4	20,00
MATEMATYKA kl. 7-8	27,00
MATMA 1-2 ŚR.	55,00
MATMA 1-4 ŚREDNIA	67,00
MEGA BLAST	29,00
MEGALOMANIA	29,00
METAL MUTANT	26,00
MIDNIGHT PUZZLE	27,00
MISTRZ ARYTMETYKI	20,00
NIEMIECKI DLA DZIECI	36,00
NIENAWIDZĘ ORTOGRAFII	20,00
NOC	49,00
ORTOGRAFIA PRO	20,00
ORTOMANIA	23,00
OSCAR	30,00
OVERDRIVE	59,00
PATRIOT	40,00
PETERLAND	55,00
PHOBOS	17,00
PINBALL ILUSION	59,00
PIOTRKÓW 1939	43,00
PITAGORAS	35,00
POLANIE	50,00
POLONISTA	35,00
POP DEUTSCH , ENG, FRAN,	39,00
PRAWO JAZDY	36,00
PRAWO KRWI	41,00
PROJEKT X	59,00
QUEST FOR GLORY 1	30,00
R-ACTIV	17,00
RALLY CHAMPIONSHIPS	35,00
RAMONS'SPELL	30,00
RETURN OF PHANTOM	49,00
ROBBO	24,00
ROBINSONS REQIEM	59,00
ROLLING JACK	17,00
ROOSTER	32,00
SABRE TEAM	43,00
SAM PRZECZYTAM	44,00
SCOTTISH OPEN	59,00
SHADOW CASTER	49,00
SKAUT KWATERMASTER	43,00
SLATER MAN	29,00
SOCCER SUPERSTAR+piłka	55,00
SOŁTYS	43,00
SPACE QUEST	30,00
SPEEDWAY MANAGER 96	44,00
STALOWE NERWY	43,00
STARBLADE	26,00
STARSHIP COM.ADV.	49,00
STORM MASTER	31,00
SYSTEM SHOCK	104,00
ŚWIRUS	40,00
TEENAGENT	52,00
TERROR FROM DEEP - UFO 2	90,00
THEATRE OF WAR	21,00
TRANSPORT TYCOON	49,00
TYRIAN	43,00
UŁAMKI	20,00
VIRTUOSO	48,00
WAS IST DAS	20,00
WHIZZ	30,00
WIZKID	35,00
WOLFPACK	45,00
WORLD CUP YEAR 94	94,00
WORLD RALLY FEVER	95,00
WORMS	116,00
YOU AND ME 1 , 2	47,00
ŻMIJA	15,00

WKISS

Dla wszystkich miłośników Mangi, pięknych dużych oczu, długich nóg, a także dla miłośniczek przebierania lalek mamy dzisiaj prezent. Ten prosty, ale jakże sympatyczny program zaspokoi wszystkich fanów tego typu zabawy. Do woli można przebierać dziesiątki postaci, pochodzących z różnych opowieści rysunkowych. Do dyspozycji mamy najróżniejsze zestawy wdzianek, bucików, kapeluszy itd. Całość jest kolorowa i bardzo miła w odbiorze, wywoła uśmiech na niejednej twarzy.

Autor: Hitochi Ozawa
Cena: freeware

PC Shareware 10/96

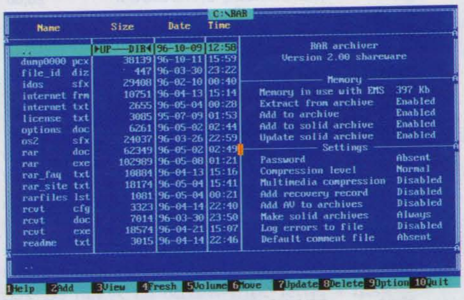


SOUND CLUB

Uwaga muzycy, oto bardzo dobre narzędzie do tworzenia muzyki. Znajdziemy tu większość niezbędnych dla początkujących kompozytorów opcji: różnorodne próbki kilkunastu instrumentów, zestaw wygodnych edytorów wykresów do zapisywania i odtwarzania dźwięków, tabele, wykresy, ekrany kontrolne. Skomponowane utwory można więc dowolnie zmieniać. Z programem powinni zapoznać się wszyscy miłośnicy komputerowych rytmów, być może dla wielu będzie to początek na nowej drodze twórczej.

Autor: Blue Moon Software
Cena: 79$

PC Shareware 9/96

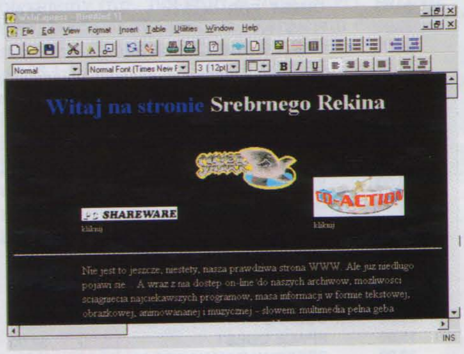


RAR 2.0

Najnowsza wersja popularnego programu do pakowania plików w swojej najnowszej postaci - wersja 2.0. Można z powodzeniem zaryzykować stwierdzenie, że jest to jak dotąd najlepszy paker dostępny na rynku. Ta wersja charakteryzuje się jeszcze lepszym algorytmem kompresji i w ogóle lepszymi parametrami. Każdy powinien zaopatrzyć się w ten niezwykle praktyczny i pomocny program, ponieważ jest on stosowany coraz częściej, a niestety nie jest w pełni kompatybilny ze swoja starą wersją.

Autor: Eugene Roshal
Cena: 35$

PC Shareware 9/96

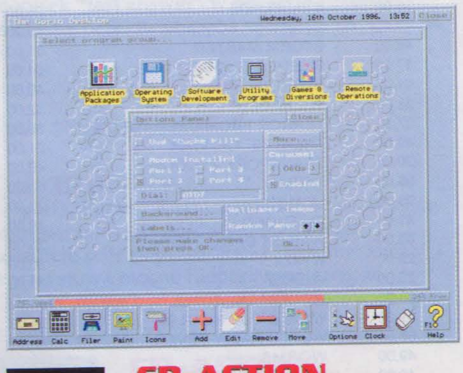


WEB EXPRESS

Niezły program do projektowania stron internetowych, a więc coś na czasie. Wygodny i prosty w użyciu. Posiada opcję tworzenia hipertekstu, ustalania połączeń, bardzo istotny jest fakt, że program potrafi pracować na tabelach oraz zapisywać w pliku html. Każdy użytkownik coraz bardziej popularnego Internetu, powinien zapoznać się z tym prostym i przyjaznym dla użytkownika programem.

Autor: The Thompson Partnership
Cena: 49 £

PC Shareware 10/96



GORIN DESKTOP

Dla miłośników prostoty DOSa i rozwiązań graficznych Windows. Aplikacja ta zmienia wygląd starego poczciwego DOSa i upodobania go do "okienek", dodając jednocześnie kilka opcji. Znajdziemy tam m.in. edytor ikon, odtwarzacz modułów muzycznych, prosty program graficzny, książkę adresową, kalkulator, menadżera plików i kilka innych, bardzo przydatnych funkcji. Rzecz warta uwagi.

Autor: Neil Gorin
Cena: 24,95 £

PC Shareware 10/96

Lemmings Paintball

Kody do poziomów (kilka przykładowych dla zapoznania się z grą, opisywaną u nas we wrześniu). Misja FUN: 2 - 0440650795; 3 - 0440650987; 6 0457428267; 7 - 0457428459; 8 - 0457428395; 9 - 0508021867; 10 - 0508021803; 11 - 0508021995; 12 - 0508021931; 13 - 0524799339; 14 - 0524799275; 18 - 0038521899; 19 - 0038522091; 20 - 0038522027; 23 - 0055299563; 24 - 0055299499; 25 - 0105892971. Misja TRICKY: 2 - 0089115754; 3 - 0072338537; 4 - 0055561320; 5 - 0173001839; 8 - 0122670188; 9 - 0107990123; 10 - 0091212906; 11 - 0074435689; 12 - 0057658472

Jazz Jackrabbit

Po wciśnięciu pauzy (klawiszem "p") można ułatwić sobie grę wpisując następujące ciągi znaków (wszsytkie poprzedź "backspace"): GUNHEAD - otrzymujesz wszystkie rodzaje broni; DOOM - ekran rozświetla się na czerwono; LAMER - skok do następnego poziomu; BOUF - czasowa niewidzialność; SABLE - szybkość ponaddźwiękowa; HOOKER - przechodzisz do poziomu-bonusa (jeśli ukończyłeś obecny poziom); BAD - otrzymujesz papugę; HOCUS - teleporty, gdy masz wrogów nad lub pod sobą. Jest też kilka tipsów "średnio" ułatwiającycyh grę lub "średnio" użytecznych: ARJAN - na ekranie pojawia się napis HAHAHA; CHECK - wyświetla jakieś liczby; GREETZ - otwiera okno "Arjan Greetz" (Arjan pozdrawia); TIM - na ekranie pojawia się napis "Awesome" (w wolnym tłumaczeniu "kapelusze z głów"); APOGEE - przełącza tryb wyświetlania kolorów z 16-kolorowego EGA na normalny; MARK - tracisz jeden żywot i zaczynasz poziom od nowa.

Eradicator Demo

W grze napisz \GUNS - otrzymujesz wszystkie rodzaje broni wraz z amunicją; \TUNNEL - możesz przechodzić przez ściany; \BLOODLUST - uzupełnienie amunicji; \FUSHIPI - włączenie lub wyłączenie opcji niezniszczalności.

Rise 2: Ressurection

Lista (oczywiście niezupełna) specjalnych ruchów poszczególnych postaci:

Chromax — *Rzut Wiertłowy*: naprzód, naprzód, kopnięcie
Rąbnięcie głową: odsuń się, odsuń się, uderz

Crusher — *Plucie Kwasem*: odsuń się, odsuń się, kopnij
Wtargnięcie: do tyłu, do tyłu, uderzenie

Cyborg — *Kula ognista*: do tyłu, do tyłu, uderzenie
Wzięcie Za Barki: odsuń się, odsuń się, kopnij

Deadlift — *Natarcie Mieczem*: odsuń się, odsuń się, do tyłu, uderz
Teleport: do tyłu, do tyłu, kopnij

Detain — *Uderzenie Z Głowy*: na dół, podnieś się, uderz
Miazga Trzech Ciosów: do tyłu, do tyłu, uderz

Griller — *Zmiażdżenie Aż Do Kości*: do tyłu, do tyłu, do tyłu, uderz
Szybki Atak: odsuń się, do tyłu, do tyłu, uderz

Insane — *Atak Nietoperza*: na dół, na dół-do tyłu, do tyłu, kopnięcie Down, Down-Toward, Toward, Kick
Kula Lodowa: na dół, na dół-do tyłu, do tyłu, uderzenie

Loader — *Uderzenie Z Głowy*: na dół, w górę, uderz
Piorun: do tyłu, do tyłu, na dół, uderz

Lockjaw — Porażenie Prądem I Usmażenie: odsuń się, odsuń się, do tyłu, uderz
Amunicja W Powietrzu: do tyłu, do tyłu, uderz

Necroborg — *Latająca Pięść*: na dół, do góry, uderz
Piorun: odsuń się, odsuń się, odsuń się, uderz

Rook — *Ponadźwiękowe Kopnięcie (W Powietrzu)*: do tyłu, do tyłu, kopnij
Wielokrotne Kopnięcie: kop kilka razu bardzo szybko

Salvo — *Rzucenie Płomieni*: na dół, na dół-do tyłu, do tyłu, uderz
Nóż: do tyłu, na dół-do tyłu, na dół, uderz

Steppenwolf — *Spluwy*: odsuń się, odsuń się, odsuń się, uderz
Ruch Łabędzia: do tyłu, do tyłu, kopnij

Suikwan — *Płomienie-Kopnięcie*: do tyłu, do tyłu, kopnij
Atak Płomienia-Miecza: do tyłu, do tyłu, uderz

Vandal — *Atak Brzęczącej Piły*: na dół, na dół-do tyłu, do tyłu, uderz
Ponadźwiękowe Kopniecie (W Powietrzu): do tyłu, do tyłu, kopnij

V1-Hyper — *Skok Do Przodu*: do przodu, do przodu, do przodu
Muśnięcie: odsuń się, odsuń się, kopnij

War — Beczkowe Potoczenie Się: na dół, do góry, uderz
Skok Do Przodu/Skok Do Tyłu: do tyłu, do tyłu lub odsuń się, odsuń się

LISTY czyli ACTION-REDACTION

Witam wszystkich nowych i starych czytelników CD - ACTION, joł! Jak to ktoś trafnie kiedyś zauważył: brak wiadomości, to dobre wiadomości. No cóż, dostajemy od Was ich coraz więcej, całe mnóstwo. Ale wcale nie znaczy to, że są tam same złe wieści!!! Podoba się Wam nasze pismo, i o to nam chodzi. O.K. ale nie znaczy to, że jesteśmy doskonali. O nie. No cóż, poniższe głosy wytykają nam pewne niedociągnięcia. Ale mimo to chcemy Waszych listów! Worka listów! Dwóch worków listów! Ciężarówki ... no może bez przesady, w każdym razie ... do dzieła. Enter.

Konkursy

(...) Proszę Was a żeby w każdym numerze był przynajmniej jeden konkurs z nagrodami. Tak to lubię. Please! (...)

Stasiu Zając - Opole

My też to lubimi! Bądź spokojny, konkursy będą (już są!), i to z bardzo atrakcyjnymi nagrodami! Właśnie tak jak sugerujesz - w każdym numerze, i jeszcze więcej - bo nieraz będzie ich kilka na raz. Kompetentni ludzie ciągle nad tym pracują. A tak swoją drogą w liście zamieściłeś wiele pomysłów, za które dziękujemy! Być może z niejednego skorzystamy! Dzięki!

Pomysł

(...) Jak większość z czytelników tak i ja przechowuję Wasze płytki CD w plastikowych pudełkach, tak jak najzwyklejsze muzyczne płyty CD. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że nie mają one żadnych wkładek. I co tu dużo mówić, wygląda to niezbyt estetycznie, bo jak zresztą może wyglądać sama płyta w takim pudełku. Składam więc propozycję, byście począwszy od najbliższego numeru CD - ACTION (jeśli to możliwe), zaczęli drukować takie wkładki do płyt. Sam wygląd takiej wkładki pozostawiam Waszej intencji. Tą propozycją moglibyście skusić czytelników do prenumeraty Waszego pisma. W jaki sposób? Otóż oferując te wkładki np. tylko i wyłącznie dla nich.

Waldemar Daraż - Przemyśl

Myśl całkiem niezła, ale żebyś sobie nie myślał, że pierwszy na to wpadłeś! Tak się przypadkiem składa, że my już o tym myślimy od jakiegoś czasu i najprawdopodobniej takie wkładki będą w każdym numerze GRATISOWO dołączone. Nikogo nie zamierzamy naciągać na prenumeratę - jak to się mówi: niech każdy sobie rzepkę skrobie. W każdym razie gratuluję zdolności jasnowidza, gdybyś miał jeszcze jakieś dobre pomysły, wal jak w dym, być może następnym razem nas uprzedzisz. A co do kuszenia - kochany Waldku i w ogóle wszyscy nasi czytelnicy, zamierzamy skusić Was następującym "bajerem" - prawdopodobnie (piszę prawdopodobnie, bo właśnie "wykańczamy" ten problem) każdy prenumerator będzie miał czasopismo, na którym będzie nadrukowana informacja, że TEN OTO EGZEMPLARZ gazety jest wyłączną jego własnością - to znaczy każdy dostanie od nas pismo z napisanym na nim imieniem i nazwiskiem.

Facet z CD - ROMEM

Droga redakcjo, chciałbym otrzymać od Was czołówkę, która znajduje się na CD - ROM-ie na okładce fajowego miesięcznika. (...) Czołówkę (CD - ACTION z człowiekiem, który rzuca CD - ROM-em), chciałbym otrzymać w wymiarach 12cm na 12cm, może być czarno - biała, ponieważ chciałbym mieć tę czołówkę jako okładkę do CD - ROM-u. (...)

Przemysław Boroń - Pabianice

No tak, sprawa jest bliźniaczo podobna do powyższej. Drogi Przemku, nie jesteśmy w stanie odpowiadać na takie prośby indywidualnie, a tym bardziej każdorazowo ich spełniać. Nawet sobie nie zdajesz sprawy, ile takich listów codziennie przychodzi do redakcji. Cierpliwości! Wkrótce coś na to poradzimy, czytaj uważnie następne numery czasopisma, być może Twój problem niedługo zostanie rozwiązany.

Błędy

Wczoraj kupiłem kolejny - 5 - numer Waszego czasopism. Zdążyłem obejrzeć na razie część zawartości, ale znowu zauważyłem kolejne błędy: 1. Gdzie jest RAR 2.0?
2. Przeglądarka - menu - DOS-owa jest koszmarna. Przecież jest to jeden z najprostszych programów do napisania przez nastolatka, a ja czytam, że "programiści" nie zdążyli zaimplementować myszy!!! Kojarzy mi się to z bzdurnymi animacjami, których autorzy są "twórcami" i "artystami" mdlejącymi z zachwytu, że coś się na ekranie porusza. Już po ukazaniu się pierwszego numeru CD - ACTION miałem zamiar do Was napisać, ale tym razem naprawdę się zirytowałem. Solennie obiecuję przejrzeć dokładnie zawartość obu krążków i prześlę Wam swoje dalsze uwagi. Pozdrawiam, życząc więcej szczęścia w doborze zawartości i "programistów".

Sławomir Cichowlaz - Gdańsk

Nasza organizacja przyznaje się do błędów, wyciąga z nich odpowiednie wnioski i wobec nacisku ze strony ludu, konstruktywnie przebudowywuje swoje szeregi, aby w ostatecznym akcie stać się jednostką społecznie przystosowaną. Mówiąc prościej, w zasadzie masz rację, ale ... to że menu pod DOSa Cię nie zachwyciło, nie jest niczym, za co powinniśmy się wstydzić albo przepraszać. Przecież płytę kupuje się dla jej zawartości, a nie menu, dobrze mówię czy nie?
W szczególności, że wspomniane menu DZIAŁA BEZ ZARZUTU i nie rozumiem, dlaczego miałby komuś przeszkadzać jego wygląd. Jest proste, fakt, i co z tego - czy lepszym wyjściem byłoby menu ładniejsze i zarazem błędnie działające? Ale spokojnie, jak to się mówi: klient ma zawsze rację, jak to kiedyś już zauważyłem - dopiero się rozkręcamy, więc cierpliwości, będzie ŁADNE I POPRAWNIE DZIAŁAJĄCE menu, poza tym wielkie dzięki za wszystkie (obecne i przyszłe) uwagi, działają na nas bardzo mobilizująco. Co do RARa 2.0, to nie jesteś jedyną osobą, która przychodzi do nas z tym problemem, a zatem wyjaśniam wszystkim zagubionym: wspomnianego programu nie ma na płycie, miał być, ale w ostatniej chwili został "ściągnięty", zamiast niego poszła platformówka Mario, niestety nie zdążono uczynić tego samego z napisem informacyjnym. Błąd ten naprawiamy - gdy czytasz te słowa, na płycie już znajduje się zagubiony program.

Optymizm

Szanowna Redakcjo. Z dużym zainteresowaniem sięgnąłem po pierwszy numer Waszego pisma. Muszę przyznać, że miło mnie zaskoczył. (...) Jedynym minusem są zbyt optymistyczne opisy gier. Rozumiem, że mają one zachęcić do przejrzenia płyty, a może także poprawić humor polskim dystrybutorom, ale osoby opisujące gry muszą troszeczkę mocniej stąpać po ziemi. Przecież od poważnego magazynu wymaga się rzetelności w przekazywaniu informacji. Nie mam na myśli totalnej krytyki, ale jej konstruktywną odmianę. Klient powinien wiedzieć, czego się spodziewać po pełnej wersji gry, aby później nie było przykrych rozczarowań. Gracz nielojalny - łatwo może zrezygnować z usług danej firmy, czy też dystrybutora (jeśli ten sprowadza same "przeboje", które okazują się przeciętniakami).

Serdecznie pozdrawiam Sebastian

Jako że na temat sposobu oceniania gier zapisano już setki stron papieru, nie będę się powtarzał. Zainteresowanym polecam artykuł pt. Pisk Eunucha drukowany w którymś z numerów jednego z konkurencyjnych pism. Autor znakomicie oddał w nim istotę rzeczy. Sam dodam od siebie, że ocena gry zawsze w pewnej mierze zależy od subiektywnych odczuć grającego i nie każdy musi się z nią zgadzać. Jak mawiał jeden ze starożytnych filozofów (pamiętałem który, ale w tej chwili out of memory) o gustach się nie dyskutuje. Być może gry, które Tobie się nie podobają, u innej osoby wywołują okrzyki zachwytu. Niezależnie od tego każdy z graczy może skonfrontować nasze opinie ze swoimi dzięki kompaktowej formie naszego pisma. Wersje demonstracyjne służą właśnie temu, aby każdy mógł sam zadecydować, czy kupi oryginał. Poza tym niezależnie od mniej lub bardziej entuzjastycznych ocen opisującego gry, bardzo dobre otrzymują na metce specjalny znaczek, po którym można rozpoznać hit. Nie możesz też oczekiwać od nas, że przyjmiemy formę stosowaną przez inne pisma, gdyż po pierwsze byłby to plagiat, a po drugie ocenianie przy pomocy skali procentowej wydaje się jeszcze bardziej subiektywne np. w pisemku X ocena rzędu 70 % to gra dobra, natomiast w gazecie Y już średnia. Rozbieżności jest więcej, ale odpuszczę sobie wymienianie. Dodam, że pracujemy nad nowym sposobem oceniania gier oraz innymi metkami. A tak na marginesie - jeśli forma pisma Wam nie odpowiada, to piszcie. Opinie czytelników kształtują pismo w takim samym stopniu jak pomysły ekipy redakcyjnej.

To niestety na dzisiaj tyle. Na koniec jeszcze uraczę Was dobrą wiadomością.
W szczególności o uwagę proszeni są wszyscy, którzy nie zdążyli nabyć pierwszego numeru CD - ACTION. Otóż jak zapewne się orientujecie, oprócz wyżej wymienionego miesięcznika nasze wydawnictwo publikuje także czasopismo PC SHAREWARE. Dotąd dołączana była do niego dyskietka, jednak począwszy od grudnia bieżącego roku, będzie można go nabyć także w wersji z CD - ROMem! Na pierwszym krążku zamieszczone zostaną największe przeboje, które znajdowały się na płycie kompaktowej pierwszego numeru CD - ACTION! A tymczasem, pióra w dłoń i do dzieła! Cześć!

MR.JEDI

Zaprenumeruj CD ACTION!!!

W każdym numerze 2 kompakty.

Dodatkowo jeszcze jedna płyta CD ROM.*

Tak, tak to nie pomyłka.

Zaoszczędzisz wiele czasu i pieniędzy.

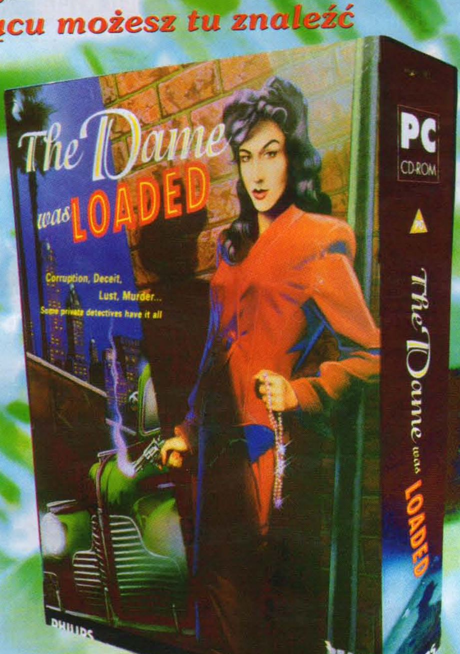
Teraz przelicz, ile kompaktów otrzymasz od nas, ile dziesiątków gigabajtów programów poznasz. Wybór należy do Ciebie.

Masz również okazję wygrać jeden z atrakcyjnch prezentów od redakcji.

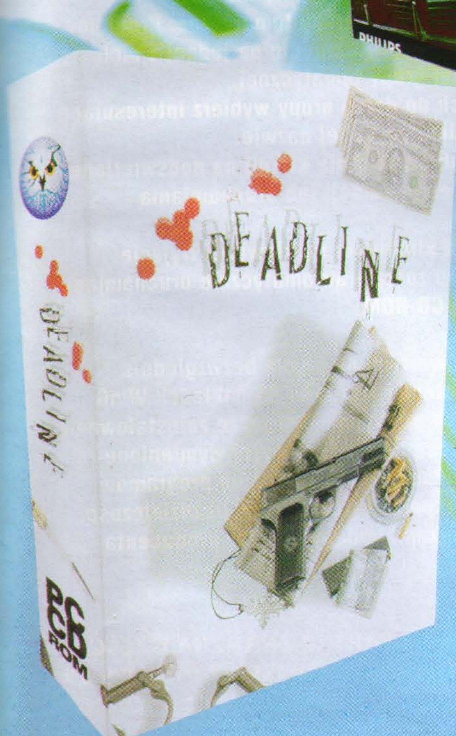
Podaj choć jeden powód, by nie wykorzystać tej bombowej oferty.

* **dla osób podejmujących prenumeratę dwunastomiesięczną.**

Ponownie, jak w poprzednich numerach, również i tym razem wśród prenumeratorów naszych obydwu tytułów - CD Action i PC Shareware wylosowaliśmy specjalne prezenty od redakcji. W przyszłym miesiącu możesz tu znaleźć prezent dla siebie.



"THE DAME WAS LOADED"



"DEADLINE"

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ...... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 38,85zł
☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne ....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ...... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 38,85zł
☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne ....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
PC SHAREWARE
od numeru ....../ ...... (numer/rok)
☐ sześć numerów 36,00zł

Zamawiam prenumeratę miesięcznika
CD-ACTION
od numeru ..../ .... (numer/rok)
☐ trzy numery 38,85zł
☐ sześć numerów 77,70zł
☐ dwanaście numerów 155,40zł*
☐ numery archiwalne ....

* Wraz z prenumeratą, otrzymasz dodatkowo płytę CD

podpis zamawiającego

W tym miesiącu szczęście dopisało dwóm osobom:

Małgorzacie Sumra z Biadoliny która otrzymuje grę "**The Dame was Loaded**"

oraz

Krzysztofowi Kupiec z Brzegu któremu przypadła gra "**Deadline**"

Programy prześlemy pocztą. Gratulujemy.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający............

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł............

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający............

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł............

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający............

Dokładny adres ....

na rachunek

SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 389219-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł............

podpis przyjmującego ....

Instrukcja obsługi Cover Menu

Płyta CD zawierająca programy działające pod kontrolą systemu operacyjnego DOS została wyposażona w specjalnie w tym celu stworzony system menu. Jak Państwo pamiętają, na poprzedniej płycie zamieściliśmy menu w wersji jeszcze nie w pełni dokończonej (brakowało na przykład obsługi myszy). Niniejszym ogłaszamy premierę poprawionego i udoskonalonego programu instalacyjnego. Poniżej podajemy w punktach sposób postępowania z płytą CD Action 5A.

1. Włóż płytę do napędu.
2. Wpisz D: po czym wciśnij ENTER; gdzie D oznacza symbol, pod którym został zainstalowany CD ROM.
3. Jeżeli Twój komputer jest wyposażony w co najmniej 4 MB pamięci RAM i kartę graficzną obsługującą standard VESA, wpisz start.exe ENTER, w przeciwnym razie start.exe low ENTER.
4. Teraz należy wybrać kategorię tematyczną spośród wymienionych (Gry, Programy, Scena, Shareware).
5. Zostanie wyświetlona lista programów należących do wybranej kategorii. Za pomocą strzałek znajdujących się u góry i u dołu listy przewijamy ją, wciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką, gdy podświetlony jest któryś z programów powoduje uruchomienie go lub rozpoczęcie instalacji.
6. Wyjście z programu następuje po kilkakrotnym wciśnięciu klawisza ESCAPE.

Uwaga. Dla systemu Windows 95 nie jest wskazane uruchamianie menu w trybie sesji DOS, lecz podczas startu systemu przytrzymać klawisz F8 i z listy dostępnych opcji wybrać "Tylko wiersz poleceń" lub "Poprzednia wersja systemu MS DOS". Proszę zwrócić uwagę na to, czy w systemie DOS zainstalowany jest sterownik CD ROMu (przy instalacji Windows 95 automatycznie dodawane są tylko polecenia ładowania sterownika do plików startowych tego systemu).

Cover dysk CD Action zawierający programy przeznaczone do pracy w środowisku Windows i Windows 95 został wyposażony w niezwykle proste menu startowe, pozwalające na przeglądanie, instalację lub uruchamianie wspomnianych aplikacji bezpośrednio z płyty. Poniżej zamieszczamy wskazówki dotyczące sposobu użytkowania płyty.

1. Włóż płytę CD Action zawierającą programy dla Windows i Windows 95 do napędu.
2. Uruchom menedżera plików (Windows 3.x), eksploratora (Windows 95) lub inny program zarządzający systemem plików i odszukaj symbol, pod którym zainstalowany jest Twój CD ROM.
3. Wyświetl listę plików znajdujących się na kompakcie.
4. Odszukaj zbiór start.exe i uruchom go.
5. Pojawi się okno, w którym u góry znajdują się klawisze symbolizujące podział programów na grupy tematyczne: Programy użytkowe, Gry, Shareware i Extras. Kliknięcie na jednej z nich powoduje wybór odpowiedniej grupy tematycznej.
6. Z listy programów należących do danej grupy wybierz interesującą Cię pozycję i podświetl ją klikając na jej nazwie.
7. Kliknij klawisz Instalacja (lub dwukrotnie kliknij na podświetlonej pozycji), co rozpoczyna proces instalacji lub uruchamiania programu.
8. Wyjście z menu następuje po kliknięciu na klawiszu Wyjście.
9. W systemie Windows 95 menu zostaje automatycznie uruchamiane po włożeniu płyty do napędu CD-ROM.

Uwaga: Większość programów zawartych na płycie bezwzględnie wymaga uprzedniej instalacji w systemie Windows 95 nakładek WinG i DirectX. W niektórych przypadkach potrzebne jest także zainstalowanie Video for Windows i Quick Time Video. Wszystkie wyżej wymienione rozszerzenia zawarte są na płycie. Podczas uruchamiania programów należy także pamiętać o ustawieniu parametrów ekranu (rozdzielczość, liczba kolorów) zgodnie ze wskazówkami podanymi przez producenta danej aplikacji.

PROSZĘ ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA FAKT IŻ ZNACZNA CZĘŚĆ PROGRAMÓW DZIAŁA JEDYNIE W ŚRODOWISKU WINDOWS 95 !

Mam pomysł na grę II

Oto ciąg dalszy mniej lub bardziej zabawnych pomysłów na gry, nadesłanych do firmy "Longsoft". Naturalnie, jak za pierwszym razem, również teraz ortografia i stylistyka cytowanych fragmentów nie została poddana korekcie. W takich nawiasach: {...} umieściłem swoje komentarze umieszczane wewnątrz cudzych tekstów. Nawias w takiej postaci: (...) oznacza dokonany przeze mnie skrót oryginalnego tekstu.

* * *

Gra będąca symulatorem spadającej bomby (!!!). Niestety autor opisał DOKŁADNIE bajery w rodzaju dema, wyboru stopnia trudności itp., ale NIC nie napisał o tym, na czym ma polegać gra... Z tego, co zrozumiałem, lecimy helikopterem i bombardujemy domy,... ale jednocześnie "po każdej ukończonej misji będą gratulacje w OBRONIE {???} zniszczonej powierzchni". Prawdę powiedziawszy nie bardzo rozumiem intencje autora...

* * *

Z innych ciekawszych pomysłów pamiętam m.in. symulację... plemnika(sic!). Możecie to sobie wyobrazić? Szczególnie intro do takiej gry, hehe he. A te opcje: homo, hetero, prezerwatywa tak\nie? Ale może zmieńmy temat...

* * *

Niestety następna opisywana gra będzie tylko cieniem tego, co czytałem - nie jesteśmy w stanie oddać tutaj uroku czcionek, jakimi był pisany list - wyobraźcie sobie w każdym razie: list pisało wyraźnie 9-10 letnie dziecko, które BARDZO starało się pisać starannie, ale nie bardzo mu wychodziło - litery są duże, koślawe, itp. Gra nazywa się...

MASTER FIKTER - "Jest to mordobicie z aktorami filmów są to silni i groźni przeciwnicy, a są to:

* Jan-Calude Van Dam
* Sylwester Stalon
* Arnold Szfajceneger
* Patryk Szłejzi
* Brus Wils
* Czak Noris

{tych nazwisk było dużo, dużo więcej...} Ci Wszyscy zawodnicy mają dużą ilość ciosów, dużo siły i duże muskuły. Wszyscy zostali zaproszeni przez mistrza sumo, westringu {!?}, karate i innych sztuk walki nazywa się Szan Li Kocjo, to wszystko. Kod: semik {???}

* * *

WŁADCY PIERŚCIENIA {co pan na to, mister J.R.R. Tolkien? Brzmi jakoś znajomo, prawda?}"Pewnego razu Jurek znalazł pierścień który ma wielką moc. Potem on {ten pierścień??} poszedł do Marka by się naradzić. Postanowiono że oni pójdą na górę przeznaczenia. {Niestety niewiadomo po co}. Przeszkadzali im w tym goblini i orki który wysłał Agor żeby ich zabił. Jurek i Marek przeżywają wiele przygód, a żeby zabić orki i goblinów. Muszą znaleźć miecz i tarczę. Aby zabić Agora musisz znaleźć kólę {!!!} niebieską. Do tej gry zaliczam {?} mapę". Mapa była żywcem "przecięta" z książki Tolkiena. Występują tam m.in. "MORIS" (czyli Moria?), "Las, Czarny" oraz "Góry Mgliste", widać też"DWIE WIEŻE" - ten kto czytał "Władcę Pierścieni", wie o co chodzi... Ponadto co drugie słowo było pokreślone, a pismo... patrz MASTER FIKTER.

* * *

TERRORYSTA - garść cytatów. Gatunek gry - DOOM (zapomniałem, jak się ten rodzaj gry nazywa!). (...) Miasto otoczone jest kapsułą {chodziło chyba o kopułę} (...) Gracz wcielasię w postać drobnego złodziejaszka (...) który aby zwrócić dług musi zdobyć 100.000 $ w dowolny sposób. Może: przemienić się w płatnego mordercę- okraść bank- porwać zakładników {komu? innemu terroroście?}- podłożyć gdzieś {ale gdzie?} bombę- lub nawet wygrać w kasynie czy toto-lotku {wyobrażacie sobie losowanie toto-lotka w konwencji DOOMa?}

* * *

Tytuł i początek gry pozostawiam Państwu (...) temat będzie związany z działaniami wojennymi. (...) Wrogiem powinien zostać Computer, wówczas gra się będzie dłużyła a grająca osoba się nie będzie nudziła {ciekawa teoria, prawda?}. (...) Po pokonaniu wroga gracz dowjaduje się wtedy, że sojusznikiem Computera są 4 państwa - i tak gra ta się będzie dłużyła. {otóż to...}
PS. Chętnie pisał bym dla państwa różnego rodzaju gry za pośrednictwem moich rodziców {hmmmmm... co autor miał na myśli????}

* * *

Gra będzie połączeniem gry przygodowej z koszykówką. {wooow! teraz czekam na połączenie gry strategicznej z rzutem młotem}

* * *

BUS(...) Możesz też być kontrolerem i sprawdzać bilety (...), a pasażerów na gapę wykopywać z autobusu (...) Scenariusze:- jeździsz po jednej ulicy- jeździsz od miasta do miasta- jeździsz i wozisz wycieczki- jeździsz po całej polsce wzdłuż i wszeż.

* * *

AIRWOLF - Nazywam się (...) mam 12 lat, komputer PC 386 (...) grafikę vega (...) {hm, a może gwiazda polarna byłaby lepsza?} Co tydzień na Polsacie leci serial "Airwolf" (...) Bardzo chciałbym aby taka gra na PC istniała (...) Gra była by stworzona na samych faktach z filmu. Czołówka była by jak na filmie czyli muzyka i najbardziej podniecające sceny z filmu {pilot rozbiera... silnik?}. Radze obejrzeć film. Do wyboru było by 3 długie misje polegające na: propozycje
1) Jeżeli amerykanie nie oddadzą przetszymywanego w areszcie Rosyjskiegoprzemytnika broni to rosjanie wystrzelą 5 pocisków balistycznych z głowicami nuklearnymi na USA.Zadanie airwolfa: zdemaskować przeciwnika {podpowiadam: to Rosjanie!} i rozwalić rakiety.
2) Porwano Katlen (wytłumaczenie osub puźniej) zamachowcy chcą 10.000$ jeżeli air wolfem nie dostaną pieniędzy to eksploduje bomba przymocowana do Katlen... Zadanie air wolfa: uwolnić zakładanika; Trudności: druga bomba przymocowana jest też do air wolfa śpiesz się...
3. Ukradziono system obronny dla myśliwców.Zadanie: zniszczyć system. {Anarchia rulez? Kill system!} Osoby: Houk czyli hołk, pilotuje air wolfa Santini steruje komputerem w airwolfie. Katlen czyli kejtlin pomaga w firmie lotnictwa Santini Air. (...) Kocham was {hm} Cześć !!!... {policzono - przy "cześć" były 43wykrzykniki!}

* * *

LIFTER

QUAKE

cena: 159,00 zł

HMS s.c. computers

45-018 Opole
ul. Krakowska 41A
tel./fax (077) 547413

Settlers II
cena: 138,00 zł

Warcraft II
cena: 145,00 zł

Command&Conquer
plus dodatkowe misje
cena: 176,00

The Need for Speed
cena: 134,00 zł

Megarace II
cena: ☎

Destruction Derby
cena: 119,00

attle Arena Toshinden
cena: 189,00 zł

Duke Nukem 3D
cena: 135,00

Assault Rigs
cena: 119,00